2 PLAKATY · 2 PLAKATY · 2 PLAKATY · 2 PLAKATY

84 kolorowe strony!

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,5 / 35000 zł 2/96

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

ZA KIEROWNICĄ KOMPUTERA

BREATHLESS



CAESAR 2



TEKWAR



HEXEN



UBEK



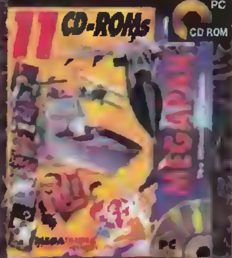


CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ!?

KUPON 10% RABATU

AUTO ALMANAC.96





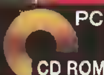
AUTO ALMANAC'96 – Interaktywny katalog samochodów świata, od modeli seryjnych po unikalne egzemplarze.
CENA: 69.90



MEGAPACK 4
Pakiet zawiera 11 cdrom-ów
PANZER GENERAL, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT, MARINE FUTRICE FIGHTER, DRAGON LORE (2CD), TORNADO, ORION CONSPIRACY, SPACE ACE, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIOR, AEGIES – GUARDIAN OF THE FLEET CENA: 129.00

SPEEDWAY MANAGER '96
Pełny profesjonalny menadżer pozwalający spędzić długie godziny na pasjonującej rozgrywce. Posiada wszystkie opcje występujące w lidze żużlowej.
CENA: 86.00

NOWOŚĆ

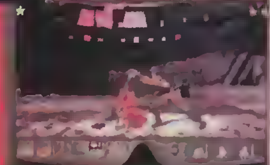


DARK FORCES DAY – Nareszcie dodatkowe śmiertelnie trudne misje do DARKFORCES, DOOM, DOOM 2. Wiele wrogów i scenerii mrożących krew w żyłach
CENA 67.10

EXPECT NO MERCY

PC CD ROM









Najbardziej krwawe walki jakie można sobie wyobrazić, doskonała grafika przewyższająca MK3, mnóstwo ciosów specjalnych i wyrafinowanych rodzajów broni
CENA: 157.00

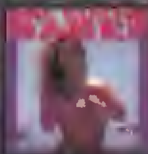


ŚWIAT EROTYKI

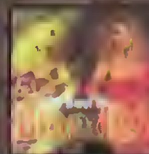
UWAGA! TYLKO DLA DOROSŁYCH

CENA 37.00 PC CD ROM


BUTT...OF COURSE


BRA BUSTIN' BABES


TOYS! TOYS! TOYS!


BEST OF BLONDES

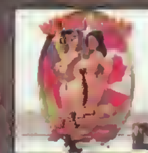

DP2 THE MIGHTY...


TOYS...NOT BOYS


LOADS OF FUN


LOADS OF FUN 2


TRACY LOVES YOU

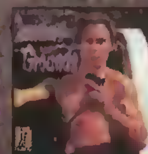

WORLD CLASS ASS


ULTRA SEX VOL.1

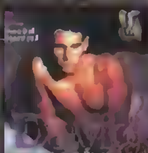

ULTRA SEX VOL.2


ULTRA SEX VOL.3


FREAK SHOW


CRUISING GROUNDS


FREAK SHOW 2


DAVID CD


BLACK WORKOUT


BOYS NEXT DOOR


OBSESSIVE DESIRES

CLUB21 – Najgorętszy klub w Las Vegas z wszelkimi przyjemnościami, które oferuje. Sprawdź jak daleko posuwają się amerykańskie dziewczyny w swoich fantazjach erotycznych
CENA: 119.00

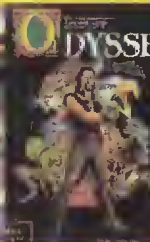


FANTASY AFTER DARK – Interaktywna gra erotyczna. Dziewięć fantazyjnych dziewczyn do wyboru od energicznych i erotycznych po kuszące i zmysłowe
CENA: 78.00

NOWOŚCI AMIGA/CD32/A1200

A1200/CD32	AMIGA 1MB	AMIGA 500/600







XTREME RACING – pierwszy texturowany wyścig w stylu Fatal Racing
CENA: 73.00

ODYSEY – doskonała gra przygodowo zręcznościowa. Mrożące krew w żyłach upiory, ponure zamczyska to tylko niektóre z niespodzianek
CENA: 55.00

EXILE – niebezpieczna misja na opanowanej przez potwory planecie
CENA: 55.00



TECHLAND

JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW TELEFONICZNIE !
tel. i fax:
064 347813

ZAMÓW POCZTĄ !
nasz adres:
TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE

CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ! NAPISZ lub ZADZWOŃ O PEŁEN KATALOG!



ISSN 1230-8773 INDEX 320358

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 4 Numer 2

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY
Małgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Piotr Bilski
Tomasz Dominiak
Łukasz Dominiak
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski
Kamil Szafara

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

NAŚWIETLANIE:
Studio "OMEGA"
Plac Weysenhoffa 11, Bydgoszcz

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
Wydawnictwo ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło

CZEŚĆ!



U nas wielkie zmiany. Przede wszystkim, i to jest informacja najważniejsza, następny numer wydajemy już pod egidą nowego wydawcy, spółki wydawniczej IMAGO. Ponadto przeprowadzamy się do nowego lokum, więc całą korespondencję proszę przesyłać na podany poniżej adres. Zmianie ulega także numer redakcyjnego telefonu. Jeśli chodzi o prenumeratę, to oczywiście te dotychczas opłacone będą w pełni honorowane. Jednocześnie proszę o wstrzymanie wnoszenia opłat na stare blankiety. W następnym numerze zamieścimy nowy, aktualny blankiet (z konkursem!).

Żeby nie było wątpliwości, wszystko to stanowi dopiero początek planowanych zmian. W ciągu najbliższych miesięcy na naszych łamach pojawi się wiele nowości, np. ulepszony układ graficzny kilku działów, nowe działy, lepsze i barwniej ilustrowane opisy i oczywiście więcej konkursów (także dla prenumeratorów), a wszystko to w tej samej cenie. Będziemy więc jeszcze lepsi, niż jesteśmy. I tak trzymać!

Do zobaczenia za miesiąc!

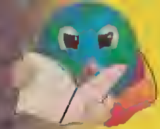
NOWY ADRES KORESPONDENCYJNY:

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
SKRYTKA POCZTOWA 39
UL. JAGIELLOŃSKA 6
85-005 BYDGOSZCZ

TELEFON: 455-440

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

OD REDAKCJI

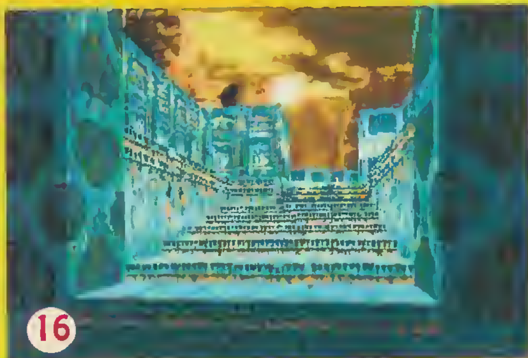




Hexen

Czym jest Heretic, wie każdy - Doom w wersji RPG. Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę i autorzy postanowili kontynuować sukces. Tak powstała gra Hexen.

13



Breathless

O grze tej pisaliśmy już w dziale "w przygotowaniu". Wówczas to zapowiadaliśmy, że Breathless będzie rewelacją. I naszym zdaniem właśnie tak jest!

16



TekWar

Najpierw była książka, potem serial TV, a teraz stworzono grę. Całość to rasowy cyberpunk, w dodatku najwyższych lotów. Nic, tylko czytać, oglądać i grać!

20



Caesar 2

Niezwykle rozbudowana gra dotycząca, jak sugeruje tytuł, okresu Imperium Rzymskiego. Jeśli marzysz o tytule cezara, oto coś specjalnie dla Ciebie.

22



Ubek

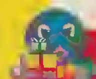
Ubek jest kolejnym Doomem na Amigę. Prace nad grą rozpoczęto ponad rok temu i był to pierwszy projekt w tej kategorii, o której słyszeliśmy.

24



TRYBUNA

Ankieta turniejowa 43
Hity 61
Kantyna 68
Listy 3
Między nami, graczami 63
Ogłoszenia 78
SOS 72
Tawerna 70
Triki 74
Trochę o sprzęcie 62
Za kierownicą komputera 64



ZAPOWIEDZI

Firestorm - Thunderhawk 2 9
Battlecruise 3000 AD 6
Beavis & Butthead 5
Bermuda Syndrome 4
Bioforge Plus 4
Burn: Cycle 5
Corps Killer 5
Creation 5
Cybermage 7
Destruction Derby 7
Earthworm Jim 7
Indycar Racing 2 8
Jazz Jackrabbit Chrismas ... 9
Madden NHL 96 9
Return Fire 7
Road Rash 9
Shock Wave Assault 6
Spud! 6
Tilt 8
Wipeout 4
Z 7
Zone Raiders 9



OPISY

Abuse 25
Anvil of Dawn 18
Apache Longbow 29
Ascendancy 26
Breathless 16
Caesar 2 22
Command & Conquer - suplem. 53
Curse of Enchantia - rozwiąz. 56
Cyberforce 34
Extreme Pinball 32
Hammer of the Gods 30
Hellfire Zone 36
Hexen 13
Might & Magic 2 - rozwiązanie 48
Misja Harolda 33
Rebel Assault 2 35
Simon the Sorcerer 2 - rozwiąz. 45
Spycraft: the Great Game 10
Syndicate Wars 12
TekWar 20
Ubek 24
Xixit 38



LISTY * LISTY * LISTY * LISTY * LISTY

UWAGA! UWAGA!

Organizatorzy III Ogólnopolskiego Festiwalu PLAYBOX '96 zamierzają przyznać w tym roku nagrody dla producentów i dystrybutorów gier komputerowych. W związku z tym firma FULLMAX za naszym pośrednictwem ogłasza plebiscyt, w którym Czytelnicy mają okazję wyłonić HITY ROKU w kategoriach:

1. Gra zagraniczna (CD) w legalnej dystrybucji w Polsce.
2. Gra polska.
3. Gra telewizyjna (konsola).

Propozycje (wyłącznie na kartach pocztowych) należy przysyłać na adres:

FULLMAX
Warszawa
ul. Postępu 12 apt. 303.

Termin nadsyłania zgłoszeń mija z dniem 15.02.1996.

Nie uwierzycie, ale dostałem się na film, który fundowaliście w pierwszym numerze z 1996 roku! Film - bomba. Prawdę mówiąc interesowały mnie tylko wstawki graficzne. Miodzio! Odlot! Cóż Wam dużo mówić, trzeba na to iść.

Marek Dedek
Warszawa

Miło nam, że podobał Ci się ten pomysł i dziękujemy za gratulacje (a także wszystkim pozostałym, którzy napisali do nas w tej sprawie). W przyszłości zamierzamy przygotowywać więcej tego typu niespodzianek i to na jeszcze szerszą skalę. Tak więc, do następnego razu!

1. Skoro usunęliście SKLEP, to czemu także plakat?
2. Dlaczego nasze listy publikujecie tak późno (albo wcale)?

Paweł Olbiński
Jarocin

ODP. 1. Usunięcie plakatu było jednorazowe. Spowodowały to przyczyny techniczne, o których nie będę zanudzał. Już w tym numerze plakat powraca, i to w podwójnej dawce.

ODP. 2. Spowodowane to jest naszym cyklem wydawniczym. Nieprzekraczalny termin to miesiąc i z takim właśnie opóźnieniem pojawiają się w tej rubryce Wasze listy. Nie wiem, czy to tak dużo. Inna sprawa, że czasem listów wybranych do druku jest więcej, niż się może zmieścić i przekładamy jakąś ich część na miesiąc następny. Tak to wygląda w dużym uproszczeniu. A dlaczego czasem nie publikujemy Waszych listów w ogóle. Po pierwsze dlatego, że niektóre z nich nie zasługują na to. Problemy i pytania w nich zawarte wydają nam się błahe (i liczymy, że wyjaśnią się same). Po drugie, nie jesteśmy w stanie wydrukować wszystkich listów przychodzących do redakcji. Czasem jest tego tyle, że moglibyśmy wypełnić nimi cały numer.

1. Czy IBM Pentium (np. 75 MHz) jest szybszy od IBM 486?
2. Czy na IBM Pentium 75 MHz będę mógł odpalić gry z IBM 386 i IBM 486?

Oto właśnie przykład pytań, na które nie odpowiadam. Dlaczego? To proste. Przecież informacje te można uzyskać w każdym sklepie komputerowym! Wystarczy tylko do niego się udać! Wiem, trzeba najpierw przegnać tego lenia, który siedzi za skórą, ale kiedyś i tak przyjdzie to zrobić.

W drodze wyjątku, głównie dlatego, że pytań tego rodzaju przyszło całe mnóstwo, tym razem odpowiem. Pentium 75 MHz jest porównywalny szybkością do 486DX4/100 MHz, ale to Pentium, sprzęt najnowszej generacji. Od niego można wyjść, przebudowując swój komputer na Pentium 90 i wyżej. To po prostu najbliższa przyszłość. Co do gier, to jest oczywiste, że będą działały, bo i czemu by nie - w końcu to też pecet, tyle że szybszy. Koniec, sprawa zamknięta.

Proszę o pomoc w zrozumieniu popularności serii "Mortal Kombat" i innych bijatyk, w których trzeba wykonać "pięćdziesiąt" czynności, by uzyskać jeden cios (na Amidze i PC)!? Dla mnie jest to największy imbecylizm w historii gier w ogóle i jak widzę popularność tych skończonych shitów, to tracę wiarę w ludzi. Pomóżcie.

S. Chojnowski
Gdańsk

To ci dopiero list. Drogi S., nie jestem w stanie przekonać Cię do bijatyk. Po prostu ktoś je lubi, a ktoś nie, przy czym tych pierwszych jest coraz więcej. Warto przy tym pamiętać, że na dobrą sprawę można skrytykować wszystko i wszystkich - zależy to jedynie od punktu widzenia. W myśl tej zasady, jeśli masz jakiś swój ulubiony gatunek, a zapewne takowy masz, wiedz, że Tobie także można przypiąć jakąś łatkę. Proste? Inna sprawa, że może złościć nie tyle sama bijatyka, ale to, co się za nią kryje czyli bezmyślna przemoc serwowana coraz młodszym pokoleniom, siła niszczenia, a nie tworzenia. Ale to, przyznasz sam, temat na zupełnie inną opowieść.

Jestem posiadaczem Amigi CD32. Uważam, że jest to doskonała konsola do gier i nie tylko; również do wszelakiego rodzaju encyklopedii, a po kupieniu przystawki FMV także do oglądania filmów video. Jestem rozczarowany postawą zachodnich, ale i polskich producentów gier. Przecież takie gry, jak seria "Alone in the Dark", "Bureau 13", "Discworld", "Full Throttle", "Hell", "Woodruff", "Prisoner of Ice" czy "Tajemnica statuetki" 1 i 2 mogłyby funkcjonować na CD32. Podejrzewam nawet, że taka gra, jak "Under a Killing Moon" działałaby na mojej konsoli. Twierdzę tak, bo wiem, że gra ta działa na IBM-ie z procesorem 386 i 4 MB RAM.

"BARTEK"
Gdańsk

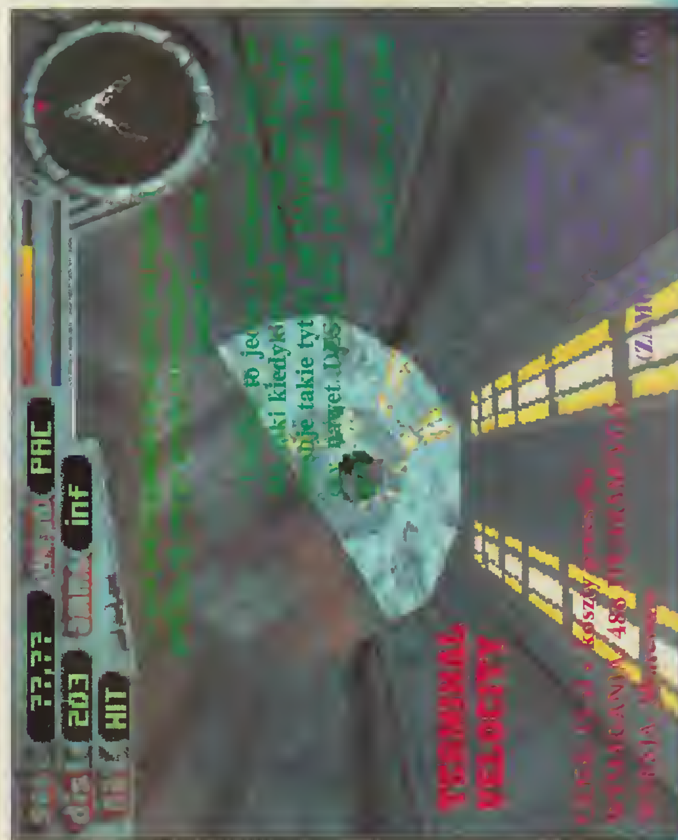
Cóż mam powiedzieć. Oczywiście, że wszystkie te gry mogłyby być wydane na CD32, ale widać nikomu się nie chce. Nie znaczy to, że należy zaraz załamywać ręce. Co to, to nie. Trzeba właśnie pisać takie listy, jak powyższy, nieustannie apelować i naciskać. W końcu do upartych świat należy. A swoją drogą coś tu jest nie tak. Naprodukowali tych konsol, sprzedali je, a potem zapomnieli o ich istnieniu. Czyżby nikomu nie zależało na tych kilku milionach użytkowników CD32? Nie mówię o filantropii, ale o pieniądzach, które czekają, aby je zarobić!

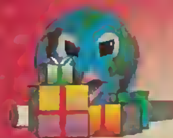
Na koniec dwie sprawy.

1. Michał Kulesza (Sosnowiec). "Airwolf" przyznał nam po fakcie rację, więc pewnie i Ty to wkrótce zrobisz. Sprawdź jeszcze raz, dokładnie, bo chyba sam już się w tym wszystkim pogubiłeś. W numerze 1/93 znajdziesz opis i początek rozwiązania Elviry - Mistress of the Dark (str. 20), a także osobno pełne rozwiązanie Elviry 2 - the Jaws of Cerberus (str. 23-25), natomiast w numerze 2/93 zamieściliśmy kontynuację rozwiązania Elviry - Mistress of the Dark (str. 54-57). Zgadza się? No, i już.

2. Gorąco dziękuję tym wszystkim, którzy odezwali się w sprawie mojej polemiki z zeszłego numeru (wstępniak pt. "Burza w szklance wody"). Szczerze mówiąc, nie spodziewałem się aż takiego odzewu. Szczególnie dziękuję Andrzejowi Szaładzińskiemu (Złotniki Kuj.), Pawłowi Żuchowskiemu (Cekcyn), a także, hmm... Kitanie.

P.P.





AMIGA PLANY

MarkSoft

MarkSoft właśnie wprowadza na rynek kilka amigowych nowości. Są to między innymi: Odyssey, Super Tennis Champs, Exile oraz Xtreme Racing (wyścigi, tylko AGA). Do sklepów trafi też ulepszona i wzbogacona wersja Glooma - Gloom Deluxe, a wszyscy fani flipperów będą mogli zagrać w Pinball Illusions - produkt firmy 21st Century. Posiadacze CD32 mogą już biec do sklepów po najnowsze hity wśród gier doomopodobnych - Fears oraz Gloom 2.

Seven Stars

Seven Stars zapowiada na bieżący rok kilka niezłych gierek. Na razie wszystkie opracowywane są w wersjach na PC, lecz, jak powiedział mi przedstawiciel firmy, jest spora szansa, że przynajmniej część zapowiadanych produktów wyjdzie także na Amigę. Trzymajcie kciuki, Amigowcy!

Mirage

Firma Mirage planuje wydanie kilku polskich gier na Amigę. Będą to: Steel World (klasyczna przygodówka z ręcznie malowaną grafiką), Colony Fall (gra strategiczna z elementami zręcznościowymi i ekonomicznymi), Rockstar (starannie opracowany manager zespołu rockowego z mnóstwem dobrej muzyki) oraz Legia Warszawa '96 (manager piłkarski; w chwili, gdy piszę te słowa tytuł nie jest jeszcze zatwierdzony i trwają negocjacje z klubem). Z tytułów zagranicznych jedynie manager Formuły 1 Pole Position wyjdzie na A1200.

Techland

Firma Techland zapowiedziała wydanie dwóch gier na Amigę. Pierwsza z nich to Kmicic Babinicz - połączenie przygodówki i platformówki (wzorem dla twórców był Another World). Drugą z zapowiedzi jest Speedway Manager '96 (manager żużlowy z licznymi opcjami). Obie gry wyjdą w wersjach na A1200 oraz A500/600.

K.Sz.



Bermuda Syndrome

Century Interactive

IBM

Bermuda Syndrome to produkt mało znanej firmy **Century Interactive**. Gra należy do gatunku przygodowo-zręcznościowych. Już na początku rzuca się w oczy duże podobieństwo do ***Flashbacka***. Wojskowy samolot zostaje zestrzelony. Podczas spadania zostaje przeniesiony w czasie i ląduje na tropikalnej wysepce, pełnej dinozaurów (podobno gdzieś w trójkącie bermudzkim). Jako pilot wspomnianej maszyny, musisz powrócić do normalnego świata. Gra ma bardzo ładną grafikę 640x480, wszystkie postacie i stwory są renderowane, jednak ze względu na trudne sterowanie grywalność jest taka sobie.

K.Sz.

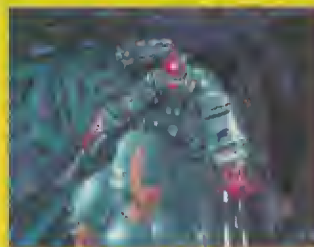
Bioforge Plus

Origin

IBM

Gdy eksplodował księżyc Daedalus, odkryłeś Black Raven - statek, wysłany przez Ministerstwo Ochrony. Przygoda jeszcze się nie skończyła... Bioforge Plus to kontynuacja gry, lecz NIE druga część. Jest to poprawiona i rozbudowana wersja tego, co znamy ze "zwykłego" Bioforge: trójwymiarowa, teksturowana grafika, 8-kanałowe efekty dźwiękowe i renderowane tła. Dodano mapę pokazującą rozmieszczenie wrogów, lepsze źródła energii, nowe rodzaje broni, poprawiono też walkę. Jeśli ktoś pokochał Bioforge, będzie zachwycony "plusem". Polskim dystrybutorem gry jest IPS.

K.Sz.





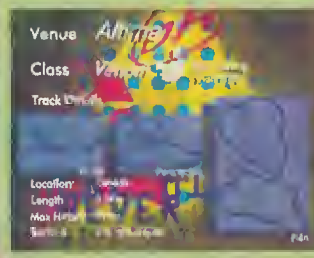
WIPEOUT

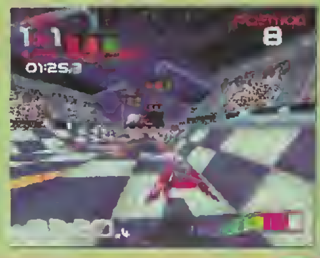
Sony Interactive

IBM

Ostatnio modne stało się przenoszenie konsolowych przebojów na PC. Firma **Sony Interactive** nie pozostaje w tyle i właśnie wydaje pecetowe wersje swych największych hitów z PlayStation. Jednym z nich jest **Wipeout** - wyścig niewielkich pojazdów, zwanych hover cars. Gra się podobnie, jak w ***Hi-Octane*** czy ***Slipstream 5000*** - pojazdy nie dotykają ziemi, ścigają się na torach, zbierając rozrzucone po trasie bonusy i strzelają do siebie. Być może brzmi to banalnie, lecz zabawa jest doskonała, a czadowa muzyczka techno, dobra grafika oraz świetnie wykonane intro i animacje dopełniają całości. Do poprawnego działania gra wymaga jednak procesora Pentium. Na 486 trzeba zredukować detale, a wtedy grywalność znacznie spada.

K.Sz.







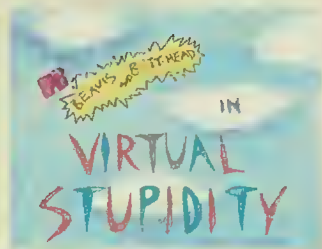
Beavis & Butthead in Virtual Stupidity

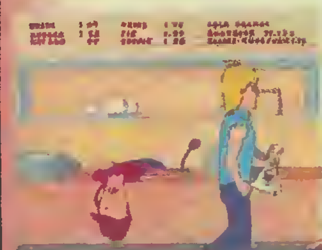
Viacom New Media

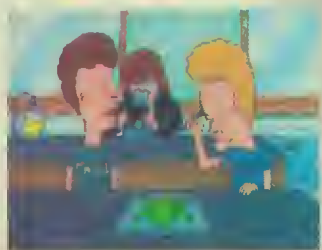
Wszyscy fani **Beavisa i Buttheada** powinni być dumni. Ich idole wreszcie zawitali w świecie gier komputerowych. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom, gierka z ich udziałem nie jest kiepską zręcznościówką. Jest to całkiem przyzwoita przygodówka. Są tu wszyscy znajomi - zwariowany nauczyciel WF-u, dyrektor McVicar, kujonka Daria. Fragmenty filmów tylko polepszają zabawę. Wszyscy wielbiciele B & B powinni obowiązkowo zaopatrzyć się w grę, lecz najpierw powinni zainstalować Win 95. Sam należę do entuzjastów **Beavisa i Buttheada**, więc możecie spodziewać się recenzji w najbliższym czasie. Huh, huh, huh, cool!

K.Sz.









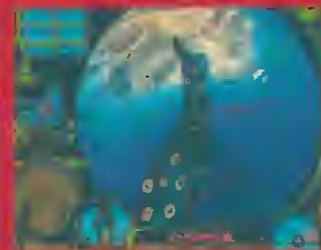
Creation

Bullfrog

Najnowszy produkt **Bullfroga, Creation**, ma umożliwić graczowi odkrycie bajecznego świata podwodnych wojaży. Przy użyciu engine z Magic Carpet wykreowano piękne, podwodne środowisko z realistycznym cieniowaniem. Różnorodne gatunki morskiej fauny i flory, pływające wokół ławice ryb, delfiny.. Tego nie da się opisać, to trzeba zobaczyć. Nie myśl, że będzie to kolejny symulator łodzi podwodnej! Po wojnie atomowej Ziemia nie nadaje się do zamieszkania. Przetrwali jedynie ci, którzy przebywali pod powierzchnią wody. Teraz próbują utworzyć tam środowisko do życia. Wspaniałe, podwodne przejażdżki małymi stateczkami, elementy strategiczne oraz interesujące sekwencje FMV oto, czego możesz oczekiwać jeszcze przed wakacjami

K.Sz.





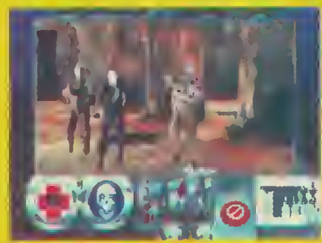


Corpse Killer

Digital Pictures

Rząd amerykański prowadził na tropikalnej wysepce doświadczenia nad ożywianiem zmarłych. Niestety, szalony naukowiec przejął kontrolę nad armią zombie i zagraża całemu światu. Jako członek elitarnych oddziałów sił specjalnych USA, zostajesz zrzucony na wspomnianą wyspę w celu schwytania "doktorka". Po drodze będziesz musiał unicestwić jego "ochronę", ale co to dla kogoś takiego, jak Ty... Po wylądowaniu sprawy się jednak komplikują i wygląda na to, że zadanie wcale nie będzie takie proste. Witaj w piekle! Gra wygląda podobnie, jak produkty *American Laser Games*, jednak charakteryzuje się lepszą jakością digitalizowanego wideo oraz bogatym arsenałem broni - oprócz tradycyjnych środków destrukcji, używać będziesz także magii voodoo. Smakowity kąsek dla wielbicieli gatunku.

K.Sz.

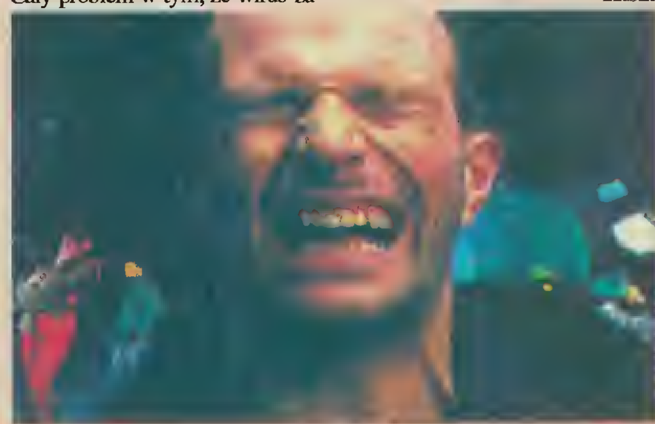


Burn: Cycle

Philips Media

Gra **Burn: Cycle** dostępne była dotąd tylko na konsolę CD-i. Teraz pojawiła się jej pecetowa wersja. Jest to udane połączenie przygodówki, strzelaniny oraz scen filmowych. Akcja rozgrywa się w przyszłości. Gracz wciela się w Sola Cuttera - hackera, który przypadkiem wszedł w posiadanie niezwykle groźnego wirusa. Cały problem w tym, że wirus zagnieździł się w głowie Sola, pozostawiając mu tylko dwie godziny... Czy uda Ci się uratować komputerowego włamywacza? W **Burn: Cycle** masz do czynienia zarówno z elementami klasycznej przygodówki (rozmowy, zbieranie i używanie przedmiotów, zagadki), jak i z etapami zręcznościowymi. Rozgrywce towarzyszą trójwymiarowe renderingi oraz ponad 100 scen wideo. Gra znalazła się wśród zapowiedzi IPS-u.

K.Sz.



IBM PLANY

MarkSoft

Nowości jest całkiem sporo. Wydane zostaną gry BrainDead 13 (zręcznościówka a'la Dragon's Lair czy Space Ace), Red Ghost (gra symulacyjno-strategiczna), trójwymiarowy flipper Pro Pinball, Capitalism (gra strategiczno-handlowa), Star Rangers (kosmiczna strzelanka 3D z elementami strategicznymi), Action Soccer (wesoła gra piłkarska), Lords of the Realms (strategia), Power House (strategiczno-ekonomiczna) oraz Pinball World i Pinball Illusions (bez komentarza). Poza Lords of the Realms i Pinball Illusions, wszystkie gry ukażą się tylko na płytkach CD-ROM. Ciekawą pozycją będzie kompaktowa kompilacja Soccer Stars '96, w której skład wchodzą cztery programy piłkarskie: FIFA Soccer, On the Ball, Kick Off 3 i Premier Manager 3. Nie zaszkodzi też wspomnieć, że MarkSoft został dystrybutorem programów edukacyjnych firmy Infogrames, m.in. Napoleon, Atlas of Europe, Syracuse Language System.

CD Projekt

CD Projekt wyda kilka niezłych gierek na nasze PC. Znajdą się wśród nich rolplej Albion firmy Blue Byte, strategia The Settlers 2 tego samego producenta, nowy produkt Interplayu - gra Waterworld oparta na głośnym filmie pod tym samym tytułem oraz od dawna zapowiadany następca Dooma - Quake. Miłą niespodzianką dla wszystkich fanów American Laser Games będzie trzecia część czadowej strzelanki Mad Dog McCree. Ukaże się też inny produkt ALG - McKenzie & Co. Jest to gra dość nietypowa w porównaniu z poprzednimi produkcjami firmy, gdyż jej celem nie jest uśmiercenie jak największej liczby podejrzanych osobników, lecz... zdobycie mężczyzny. Gracz, jako młoda i atrakcyjna kobieta, plotkuje z koleżankami, robi makijaż, podrywa facetów, a wszystko to po to, aby znaleźć wreszcie tego jedynego. Gra wyjdzie na kilku kompaktach (prawdopodobnie na pięciu), a w pudełku, jako prezent, znajdą się płytka audio oraz szminka. Dodam też, że CD Projekt został wyłącznym dystrybutorem gier firmy Blizzard Entertainment, m.in. Warcraft 2.

DMG

W tej chwili powinny trafiać do sklepów nowe gry: Silent Hunter (symulator łodzi podwodnej), Allied General (strategia), Gender Wars (w stylu Syndicate), futurystyczne wyścigi Cyberspeed, Kingdom o' Magic - "RPG na wesoło" oraz symulator SU-27 Flanker w wersji dla środowiska DOS (do tej pory dostępna była tylko wersja dla Windows 95). Spodziewane są też szachy Grandmaster Chess Tutor oraz przygodówka Double Trouble. Najciekawszą zapowiedzią jest jednak gra przygodowa Sato City produkcji Merit Studios. Programiści z Merit bardzo długo pracowali nad horrorem Harvester, jednak z niewiadomych powodów wstrzymali prace nad tym produktem, postanowili rozbudować go i wydać pod innym tytułem. Efektem tych działań będzie właśnie Sato City - futurystyczny horror. Warto wspomnieć, że DMG zajął się sprzedażą joysticków firmy Thrustmaster.

Bobmark

Firma Bobmark planuje wprowadzić do sprzedaży w 1996 roku wiele gier na PC CD-ROM. Znajdą się wśród nich: przygodówka Touch-The Adventures of 5th Musketeer, wyścigi Kawasaki Superbikes i International Moto X oraz rewelacyjna gierka doomopodobna Duke Nukem 3D firmy Apogee (opis za miesiąc). Poza tym ukaże się też kilka mniej znanych tytułów: T-MEK, The Dark Eye, Three Skulls of the Toltecs, Johny Bazookatone. Więcej informacji na temat nowych gier już wkrótce.

Battlecruiser 3000 AD

Take 2 Interactive

IBM

Pierwsze zapowiedzi tej gry pojawiły się już w 1993 roku, a pełnej wersji jak nie było, tak nie ma. W sumie produkcja trwa już ponad 4 lata i wydano ponad milion dolarów. Jak mówią autorzy, gra będzie łączyć w sobie cechy strategii, kosmicznego symulatora lotu oraz gry ekonomiczno-handlowej. Jako kapitan gwiezdnego krążownika, bierzesz udział w ogromnej, trwającej od wielu lat wojnie międzygalaktycznej. Odwiedzasz planety, handlujesz, dowodzisz, ale przede wszystkim walczysz. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się podobna do **Frontiera**, choć, według zapowiedzi, ma być znacznie bardziej rozbudowana i dużo lepsza. Jak jest w rzeczywistości, dowiemy się już wkrótce, gdyż zakończenie prac planowane jest na przełom stycznia i lutego.

K.Sz.



Spud!

Alternative Software

IBM

Grę **Spud!** trudno zakwalifikować do jednego gatunku, gdyż zawiera ona w sobie elementy przygodówki, zręcznościówki, gry logicznej oraz prostego role-playing. Głównym bohaterem jest młody chłopak, który przemierza podziemne korytarze, jaskinie i inne, równie nieprzyjemne miejsca w bliżej nie sprecyzowanym celu, uciekając przed wrogami, rozwiązując zagadki i, czasami, używając przedmiotów. Grafika VGA jest niezła, choć dość monotonna, dźwięk raczej słaby, grywalność też chyba niewysoka - myszką wskazuje się kierunek, a przemieszczenie następuje o zaplanowaną odległość. Jedyną ciekawostką jest możliwość wypróbowania pułapek na jednej z wielu niesionych przez bohatera zabawek.

K.Sz.



Shock Wave Assault

IBM

Electronic Arts

Programiści z **Electronic Arts** opracowali dobry system konwersji na PC gier z 3DO i kolejno "przerzucają" na IBM-a swoje największe konsolowe przeboje. Ukazał się już świetny ***The Need for Speed***, a w kolejce czeka kilka innych tytułów. Wśród nich znajduje się **Shock Wave Assault**. Całą istotę gry można streścić w jednym zdaniu: Obcy atakują Ziemię, więc trzeba przerobić ich na kotlety. Kto tego dokona? Oczywiście Ty! Latasz superekstra-bajeranckim kosmicznym myśliwcem wśród fotorealistycznych, trójwymiarowych lokacji i strzelasz do doskonale wyrenderowanych pojazdów kosmitów, co jakiś czas oglądając świetnie wykonane filmiki FMV. Niby nic, lecz znając możliwości koncernu EA można spodziewać się doskonałego produktu. O płynnej grafice SVGA i doskonałej jakości renderingów i wstawek filmowych nawet nie wspomnę...

K.Sz.



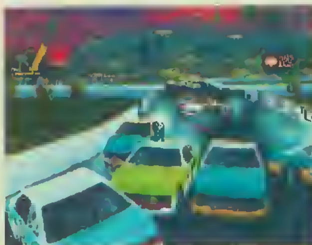
DESTRUCTION DERBY

IBM

Sony Interactive

Jest to kolejny wyścig samochodowy, jednak znacznie różniący się od dotychczasowych produkcji. W **DD** nie chodzi o to, aby dojechać do mety jako pierwszy; chodzi o to, aby w ogóle dojechać! Samochody tłuką się, jak tylko mogą, a odłamki lakieru, tłuczone szkło i pogięte blachy lecą na wszystkie strony! Totalna destrukcja! Motto gry brzmi: "żadnych zasad, żadnego zatrzymywania się, żadnych ograniczeń". Ścigać się można różnymi samochodami i po różnych trasach. Do wyboru jest kilka rodzajów rozgrywki: na czas, na punkty, o miejsce. Grafika jest dokładna, widać każde wgniecenie. Ryk silników i inne dźwięki stoją na wysokim poziomie. Można grać przez modem, sieć lub po kabelku. W dodatku gra chodzi całkiem płynnie "już" na DX2/66! I jeszcze jedno. DD jest konwersją przeboju z konsoli PlayStation i podobno na PC prezentuje się lepiej niż w oryginale! Szykuje się niezły hit. Opis wkrótce. Aha, grę wyda firma LiComp.

K.Sz.







CYBERMAGE

IBM

Origin

Po sukcesie *System Shock* chłopcy z **Originu** wydają jego następcę - **Cybermage**. Gry nie są w żaden sposób połączone treściowo, lecz w **Cybermage** panuje ten sam klimat, co w SS - akcja rozgrywa się w przyszłości, zawarto też elementy prostego RPG. Gra jest bardzo dobra, jedna z lepszych w swym rodzaju. Dodatkowo w Cybermage można jeździć różnymi pojazdami. Zabawę psują olbrzymie wymagania sprzętowe. DX2/66 i 8MB RAM to absolutne minimum dla gry w VGA. Aby móc włączyć wysokie detale, trzeba mieć 16 MB RAM, a do gry w SVGA wymagany jest poza tym procesor Pentium! Firma *IPS* zapowiedziała wydanie gry na luty.

K.Sz.



EARTHWORM JIM 1 & 2

IBM

Shiny Ent./Funsoft/Activision

Earthworm Jim był jedną z najlepszych gier konsolowych 1995 roku. Sukces ten musiał doprowadzić do powstania drugiej części oraz przeniesienia gry na PC. Jest to bardzo przyjemna platformówka ze zwariowaną dżdżownicą w roli głównej. Kolorowa grafika, płynna animacja, niezła oprawa dźwiękowa (audio) oraz mnogość zabawnych scen (wystrzel krowę, złap spadającą babcię itp.) czynią z tej gierki doskonałą zabawę. Dodam jeszcze, że **EW1** i **EW2** sprzedawane będą w jednym pudełku. Chodziły plotki, że gra przeznaczona będzie tylko dla Win 95, jednak wersja demo, w którą grałem, pracowała w DOS.



K.Sz.

RETURN FIRE

IBM

Time Warner

Ta gra to kolejna konwersja. Tym razem z konsoli 3DO. Sterując helikopterm, czołgiem bądź jeepem, masz tylko jeden cel: zniszczyć wszystko w polu widzenia i unicestwić przeciwnika. Samemu gra się całkiem przyjemnie, lecz prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy zaprosisz kolegę. Akcja rozgrywa się nie w turach, lecz w czasie rzeczywistym na podzielonym na połowy ekranie. Jeden z zachodnich magazynów napisał: "...będzie to jedna z najlepszych gier dla 2 graczy". Szkoda, że ukaże się tylko w wersji dla Windows 95.

K.Sz.



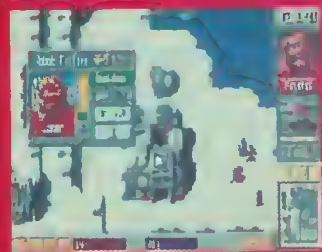
Z

IBM

Bitmap Brothers

[illegible] *Command & Conquer* [illegible] *Warcraft* [illegible] szeroką gamę broni i pojazdów [illegible] dobry [illegible] [illegible] rozgrywkę [illegible] [illegible] przez przeciwnika [illegible] odbudowa.

K.Sz.





IBM PLANY

IPS CG/LiComp

Na pierwszy kwartał bieżącego roku zapowiedziano mnóstwo tytułów. Wiele z nich to gry, które nie zdążyły ukazać się przed Gwiazdką. Na sklepowych półkach pojawią się trójwymiarowy pinball Tilt, Formula One Grand Prix 2, przygodówki: Shivers, Torins Passage, Gabriel Knight 2, Sherlock Holmes 2 - Rose Tatoo, symulatory: Top Gun "Fire at Will" i AH-64D Longbow, superprodukcja Electronic Arts i Originu The Darkening z udziałem wielu znanych aktorów, m.in. Christophera Walkena, zręcznościówka Heart of Darkness, Cybermage (jak System Shock), strategie Ceasar 2 i This Means War (ta druga w polskiej wersji językowej). Z pozostałych zapowiedzi warto wymienić gry Zone Raiders, Fast Attack, Ancient Empires i Dungeon Keeper (RPG) oraz program do tworzenia gier Klik & Create (w 100% po polsku!).

Seven Stars

Ta dynamicznie rozwijająca się firma, znana dotąd jedynie z przygodówki Kajko i Kokosz, zapowiada na 1996 rok wiele interesujących produktów. Znajdą się wśród nich komiksowa przygodówka a'la filmy Hanna-Barbera, nie posiadająca jeszcze tytułu, dwuwymiarowa strzelanina opracowywana na razie także pod tytułem roboczym, komnatówka w stylu znanych z 8-bitowców Mieczy Valdgira oraz druga część Kajka i Kokosza. Wszystkich posiadaczy gry Inwestor ucieszy wiadomość o zamiarze wydania przez firmę upgrade'ów, odzwierciedlających aktualną sytuację na giełdzie. W tajemnicy dowiedziałem się też, że Seven Stars pracuje nad grą walki z digitalizowaną grafiką, która, dzięki unikalnym rozwiązaniom, nie będzie podobna do żadnego z obecnych hitów w tej dziedzinie. Wszystkie z zapowiadanych tytułów na pewno ukażą się na PC i będą posiadać grafikę SVGA.

Mirage

Wśród licznych zapowiedzi firmy Mirage znajdują się między innymi: Elisabeth, Ofensive, Advanced Civilisation, D-DAY: America Invades, Metal Lords (strategie), Iron Angel, Black Knight F18, Jetfighter 3, Metal Rage, Hexagon Kartell (symulatory), Sea Legends, Anvil of Dawn, Chronomaster, Daggerfall, Johny Bazookatone, Darkseed 2, Deus Ex Machina (przygodówki/role-playing), Blam! Machinehead, Shell Shock, Terminator: Future Shock (trójwymiarowe strzelanki), brydż Bridge Master, piłka nożna Action Soccer, platformówka Rayman oraz manager F1 Pole Position. Natomiast w styczniu do sklepów trafiły następujące gierki: manager Football Ltd., przygodówka Silent Steel, symulatory: TFX2: Euro-Fighter 2000 oraz Thunderhawk 2, RPG Hammer of the Gods, strzelanina Tekwar oraz polska przygodówka dla Windows Ś-Virus. W przygotowaniu jest kilka polskich gier: Steel World (przygodówka z ręcznie malowaną grafiką), Colony Fall (strategia z elementami zręcznościowymi i ekonomicznymi), Insert Coin (manager w branży automatów do gier), "RPG Adventure" (rolplej z elementami przygodowymi), znana z 8-bitowców strategia Kolony (animacje ze stacji Silicon Graphics!), Legia Warszawa '96 (manager piłkarski) oraz Rockstar (manager zespołu rockowego). Możliwe, że powstanie pecetowa wersja gry Doman, trwają prace nad najbardziej niezwykłą platformówką, o jakiej słyszeliście oraz bardzo rozbudowaną przygodówką osadzoną w czasach Wikingów (mnóstwo lokacji i animacji, dużo postaci, interaktywny scenariusz, grafika SVGA itp.). Ukaże się też kilka zagranicznych gier w polskiej wersji językowej. Będą to: przygodówki Touch, History of the Dragons i To Hell and Back, rolpleje Seelenturm, Knights of the Gral i Revolt of the Dons Knight oraz strategia Colony Wars 2492.

Techland

Firma Techland zapowiedziała, że wyda następujące gry: Dagger Rage (bogata graficznie strzelanina kosmiczna; Windows 3.11 lub 95), Expect No Mercy (bijatyka w stylu MK3 z grafiką 640x480, ciekawe postacie, duży arsenał broni; Windows 3.11 lub 95). Techland wyda też dwie polskie gry: Kmicic Babinicz (przygodowo-zręcznościowa a'la Another World; DOS VGA/SVGA) oraz Speedway Manager '96 (rozbudowany manager żużlowy; DOS VGA/SVGA).

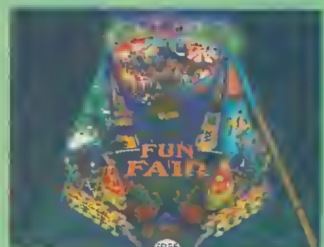
K.Sz.

Tilt

Virgin

Tilt to zwiastun nowego trendu wśród pinballi - trójwymiarowości. Oznacza to, że nie masz już do czynienia z tradycyjnym widokiem z góry, lecz z dokładnie wykonanym, trójwymiarowym stołem i podążającą za piłką kamerą. Do wyboru jest sześć stołów: Funfair, Roadking, Gangster, Monster, StarQuest, Myst & Majik (to nie błąd!). Grając w demo gry z przykrością zauważyłem, że nawet na P90 w trybie VGA scrolling trójwymiarowego stołu nie jest płynny. Mam nadzieję, że w pełnej wersji gry będzie to poprawione. Grać można w VGA lub SVGA, a wszyscy, którym nie podoba się widok trójwymiarowy mogą w menu wybrać sobie stare, dobre (i płynne) 2D. Grę sprzedawać będzie firma IPS.

K.Sz.



INDYCAR RACING 2

Virgin Interactive

Wyścigi Formuły I zawsze napawały radością sympatyków samochodowych. Oczywiście ich komputerowe wersje także. Prawdziwy przełom w tej dziedzinie stanowił program **Virgin Interactive** pt. ***Indycar Racing***. O ile mi wiadomo, był to pierwszy symulator bolidów, w którym można było zobaczyć napisy na oponach. Główną wadą produktu były stanowczo za wysokie wymagania sprzętowe. Minęło trochę czasu, nadszedł następca i trzeba przyznać, że wiernie kontynuuje szczytne tradycje poprzednika. Do prawidłowej pracy potrzebuje procesora Pentium 75, jednak daje w zamian niezapomniane wrażenia. Poprawiono tu właściwie wszystko: począwszy od grafiki, a skończywszy na realizmie. Jeśli chodzi o to pierwsze, wreszcie dostępny będzie tryb SVGA, który oczywiście wymaga największej mocy procesora. Poprawiono jakość detali, więc samochody będą jeszcze wyraźniejsze. Poza tym lepszą jakość zyskają tła (trybuny, niebo itp.). Ponadto ulepszono w istotnym stopniu inteligencję komputerowych kierowców. Realizm, podobnie jak w części pierwszej, jest dopracowany, zatem najmniejszy błąd kosztować może wypadnięcie z trasy.

Indycar Racing 2 prawdopodobnie będzie najbardziej realistyczny symulator Formuły 1, jaki dotąd powstał. Co więcej, autorzy opracowują jednocześnie trzy różne wersje: na PC (pod DOS i pod Windows 95) oraz na Maca.

P.B.









Jazz Jackrabbit Christmas Edition

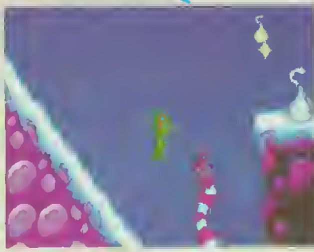
Epic Megagames

Królik Jazz powraca! Najnowsza gra z jego udziałem to, tak jak poprzednie, solidna platformówka. **"Christmas Edition"** oznacza mniej więcej tyle, że producenci zwietrzyli szansę zarobienia ekstra gotówki i wszystkie plansze przyozdobili śniegiem, dodali kilka nowych rodzajów przeciwników, m.in. czerwone myszy (?) i wypuścili to jako nową grę. Mimo tego wszyscy fani poprzednich części powinni obowiązkowo zapoznać się z "edycją świąteczną", a i inni mogą sobie pograć, choć gierka nie wnosi nic nowego do gatunku. Ja radzę zaczekać na zbliżającego się Jazza 2.

IBM

K.Sz.





Madden NFL '96

EA Sports

Football amerykański nie ma w Polsce zbyt wielu zwolenników, lecz cóż to obchodzi programistów ze sportowej sekcji **Electronic Arts**? Właśnie ukończyli oni prace nad grą **Madden NFL '96**, która jest wierną symulacją wspomnianego sportu. Digitalizowane dźwięki i grafika SVGA to już standard w grach sportowych, jednak w **Madden** zastosowano też bardzo realistycznie poruszające się postacie zawodników, wykonane przy użyciu technologii Motion Capture. Dodatkowe zalety nowego produktu to komentarz "na żywo" w wykonaniu znane-go, amerykańskiego komentatora - tytułowego Johna Maddena, encyklopedia footballu (dane o drużynach i zawodnikach) oraz samouczek "Madden University".

IBM

K.Sz.



Road Rash

Elektronic Arts

Na PC nie było dotąd porządnego wyścigu motocykli. Sytuację tę zamierzają zmienić programiści z **Electronic Arts**, przenosząc na PC najlepszą tego typu grę, dostępną dotąd jedynie posiadaczom 32-bitowych konsol - **Road Rash**. Całość bardzo przypomina ***The Need for Speed*** - trójwymiarowe, fotorealistyczne tereny, świetnie wykonane pojazdy, efektowne wywrotki i jazda z zawrotną prędkością. W **RR** jest jednak pewien bajer, którego w ***TNFS*** nie było, a mianowicie piesi, których można rozjechać! Dodat-kową zaletą jest też czadowa muzyka rockowa w wykonaniu takich gwiazd, jak Therapy? czy Soundgarden.

IBM

K.Sz.



Zone Raiders

Virgin Interactive

Jeszcze nie minął okres świetności udanej produkcji ***Bullfroga*** pt. ***Hi Octane***, a już rośnie jej konkurencja, i to bardzo silna. Firma **Virgin Interactive** kończy właśnie prace nad projektem o mocnej nazwie **Zone Raiders**. Jest to swego rodzaju hybryda poprzednika. Podobnie jak tam, główną osią akcji są wyścigi samochodów, bądź pojazdów bardzo je przypominających. Już w tej chwili można powiedzieć, iż będzie to jeden z najlepszych rajdów dotąd wymyślonych i opracowanych. Jeździć będzie się po szerokich autostradach w poszukiwaniu przeciwnika, bądź też śmigać w głębokich kanionach i unikać różnych niebezpieczeństw i pułapek. Program będzie nieco trudniejszy, niż **Hi Octane** ze względu na układ dróg i stopień inteligencji przeciwników. Do wyboru autorzy przygotowali trzy różne pojazdy o właściwych tylko sobie parametrach. Oczywiście, będą one uzbrojone w śmiercionośną broń. Arsenał przedstawia się imponująco. Ponadto program oferuje możliwość gry kilku osób na raz, zarówno przeciwko sobie, jak i w drużynie. Cóż tu jeszcze dodać? Nic, tylko wsiąść w swój poduszkowiec, wcisnąć gaz do dechy i odjechać w promieniach zachodzącego słońca.

IBM

P.B.

AH-64B Longbow

Origin/EA

Perfekcyjnie odwzorowana awionika, niezwykle dokładna, trójwymiarowa, w pełni teksturowana grafika SVGA oraz fotorealistyczny teren opracowany na podstawie aktualnych map - oto, co oferuje graczowi najnowszy symulator firmy **Origin**. W tworzeniu gry brali udział eksperci z grupy ***Jane's Information Group*** oraz ***Andy Hollis*** (***Gunship 2000***). Producenci zapowiadają mnóstwo doznań wojennych (?) w ponad 30 futurystycznych misjach w regionie bałtyckim (Polska!) oraz 12 misjach historycznych (operacja "Pustynna Burza" oraz konflikt panamski). Gra, jak wszystkie produkty **Originu**, ma jednak jedną wadę - olbrzymie wymagania sprzętowe. Grę wyda IPS.

IBM

K.Sz.

Ostatnimi czasy gdziekolwiek się obejrzymy, wszędzie słychać tylko o agentach i agentkach. W dobie takiej szpiegomanii nietrudno dać się zwariować i podejrzewać wszystkich o wszystko. Pozostaje mieć nadzieję, że ten hałas dookoła wywiadów i kontrwywiadów, tajnych agentów i jawnych informatorów nie spowoduje, że cała ta sensacyjna tematyka nam się przeje. Wspominam o tym dlatego, że właśnie pojawia się na rynku zupełnie nowy i naprawdę dobry program o tej właśnie tematyce. Piszę program, bo mamy tu do czynienia z tzw. rozrywką interaktywną, czyli zrealizowanym za duże pieniądze czymś, co bliższe jest raczej filmowi, w którym możemy wybierać spośród kilku dróg postępowania, niż gry, w której nasze możliwości są w zasadzie nieograniczone. Nawiasem mówiąc, wygląda na to, że absolutna większość nowych programów powstających w kolebce gier czyli w USA, należy do "superprodukcji", w które zaangażowani są znani aktorzy i renomowane studia filmowe. I tu rodzi się pytanie - czy to jest właśnie przyszłość gier komputerowych? A może to już nie gry; może to po prostu zupełnie nowy rodzaj rozrywki, jakim kiedyś było obchodzące właśnie swoje stulecie kino? Ten temat generalnie wart jest dłuższej dyskusji i planujemy poświęcić mu wkrótce więcej miejsca. Na razie wróćmy, jak to mówią Francuzi, do naszych baranów.

Od stycznia 1994 roku napływały do nas informacje o prowadzonych przez amerykańskiego potentata, firmę **Activision**, przygotowaniach do produkcji nowej, absolutnie niepowtarzalnej gry pod tytułem (roboczym) **Spycraft: The Great Game**. Już na początku dowiedzieliśmy się, że w swej głównej siedzibie w Los Angeles firma podpisała umowę nie z kim innym, jak z Williamem Colby, byłym szefem CIA. Pan Colby miał się zająć nadzorem i konsultacją projektu. Warto wspomnieć, że William Colby spędził w służbie tajnych agencji USA ponad trzydzieści lat, przechodząc wszystkie szczeble kariery od szeregowego pracownika wywiadu w czasie tajnych operacji przeprowadzanych w latach pięćdziesiątych w Szwecji i Włoszech aż do posady szefa CIA w latach 1973-76. Jeśli chodzi o stronę fabularną, to gra oparta została na wątkach powieści Toma Clancy'ego i w zamierzeniach miała powstać z udziałem specjalistów z Hollywood.

Kilka miesięcy później otrzymaliśmy kolejne informacje, mówiące o zaangażowaniu jako autora dialogów i scenariusza kolejnej słynnej osoby, Jamesa Adamsa. Adams to znany dziennikarz, wieloletni amerykański współpracownik The Sunday Times, współautor The Washington Post i The Los Angeles Times, stały wykładowca akademii służb specjalnych w USA i Wielkiej Brytanii, autor licznych opracowań i analiz dotyczących międzynarodowego szpiegostwa i terroryzmu. Powodem, dla którego zaangażowany został w prace nad **Spycraftem** było wielkie powodzenie jego ostatniej książki pt. "New Spies-Intelligence After The Cold War" opisującej świat szpiegów i służb specjalnych w epoce pozimnowojennej.

SPYCRAFT: The Great Game

Producent: Activision

Kolejną, tym razem wręcz sensacyjną wzmianką o **Spycrafcie** było opublikowanie przez **Activision** w listopadzie 1995 informacji, że do zespołu dokooptowany został były generał-major KGB Oleg Kaługin, który wspólnie z Williamem Colbym miał zadbać o nadanie grze odpowiednio realistycznych rysów. Pan Kaługin cieszy się zasłużoną sławą jednego z najlepszych organizatorów działań szpiegowskich KGB w USA, wśród jego największych wyczynów wymienia się doprowadzenie do przejścia amerykańskiego szpiega, Edwarda Lee Howarda, na stronę Rosji. Obecnie zajmuje się kontrolą działalności kontrwywiadu w Rosji i analizą powiązań zagranicznych inwestorów z międzynarodową przestępczością.





Nadchodzi właśnie dzień 16 lutego 1996 roku, na który zapowiedziano światową premierę programu. Warto podsumować posiadaną już przez nas wiedzę i przyjrzeć się programowi dokładniej. Ma pojawić się na rynku w formacie PC CD-ROM i przeznaczony jest do współpracy z systemem Windows 95. Minimalne wymagania to 8 MB RAM, CD-ROM z podwójną prędkością odczytu i procesor 486/66 MHz. Gracz wciela się w rolę agenta CIA wplątanego w skomplikowaną sieć międzynarodowych intryg, gdzie trudno o jednoznaczny podział na dobrych i złych, ludzi prawych i zbrodniarzy. Pewnego dnia, w trakcie rutynowych działań, wykrywa on spisek mający doprowadzić do zamachu na prezydenta Rosji. Rozpoczyna się emocjonująca walka rozgrywana w realiach, gdzie nie ma już rywalizujących ze sobą supermocarstw, a prawdziwym zagrożeniem są mafie narkotykowe, handel bronią i technologią nuklearną, terroryzm na nieznaną dotąd skalę.

Spycraft jest jedną z pierwszych gier będących mieszanką autentycznych sekwencji filmowych nagranych na taśmie 35 mm, cyfrowo stworzonych sekwencji i bardzo obszernego materiału fotograficznego pochodzącego z archiwów CIA. Warto powiedzieć, że wykorzystano autentyczne zdjęcia nakręcone w Nowym Jorku, Londynie, Heidelbergu, Tunisie i Moskwie, około 400 fotografii wykonanych przez studentów Brooks Institute of Photography, i ponad 80 animowanych komputerowo sekwencji. Poza tym do przygotowania efektów dźwiękowych zaangażowano Soundlux Media Labs z Hollywood szczycące się kilkoma Oskarami za efekty specjalne. Wszystkie te elementy stwarzają niezwykle interesujące tło dla wydarzeń, w których aktywnie uczestniczymy, oglądając świat z perspektywy pierwszej osoby. Co ciekawe, w trakcie prac przygotowawczych realizatorzy musieli sobie poradzić z nie lada problemami. Na przykład okazało się, że rosyjskie przepisy bezpieczeństwa nie zezwalają na kręcenie jakichkolwiek zdjęć na Placu Czerwo-





nym. W tej sytuacji najpierw graficy byli zmuszeni byli dokładnie sfotografować możliwie jak najwięcej detali architektonicznych (te same punkty z różnych ujęć), potem zebrano w studiu 150-osobową grupę statystów wiwatujących i machających flagami, a następnie "wpisano" ich w stworzone wcześniej tła. W ten sposób powstała scena, w której prezydent Rosji przemawia na Placu Czerwonym do dwustutysięcznego tłumu. Podobnie rozwiązano kwestię wnętrz dowództwa CIA w Langley. W Don Carlos Studios w Los Angeles 60 osób przez 19 dni budowało kolejne dekoracje przedstawiające ponad 40 różnych pomieszczeń takich jak laboratoria, sale komputerowe, pokoje narad itd.

Wszystkie te fakty ukazują grę jako twór wielce różnorodny i skomplikowany. Mimo że większość wydarzeń jest fikcyjna, zadbano o oddanie specyficznej atmosfery lat dziewięćdziesiątych, gdy czasy zimnej wojny należą już do przeszłości, a służby specjalne supermocarstw szukają dla siebie nowej roli. Poza tym co jakiś czas grający ma możliwość zapoznać się z aktualnymi serwisami informacyjnymi, w których występują rzeczywiste postacie i wydarzenia z życia publicznego, jak na przykład wybory prezydenckie w Rosji w 1996 roku.

Mimo że scenariusz oparto na książce Toma Clancy'ego, gracz może szerzej kierować rozwojem wydarzeń. Nie istnieją tu nakazy etyczno-moralne, których przekroczyć by się nie dało. Wszystko zależy od wyboru grającego. Jednak aby wygrać, trzeba posługiwać się sprawdzonymi normami postępowania wypracowanymi przez CIA. Przed wyruszeniem na prawdziwą akcję trzeba na przykład najpierw odbyć gruntowne szkolenie w specjalnym obozie tre-



ningowym pod nazwą "The Farm". Konieczne też są wszystkie podstawowe dla agenta umiejętności (np. do prowadzenia oddziału nurków, gruntownych analiz ekonomicznych, montażu spreparowanych zdjęć czy badań toru pocisku). To, jak grający te umiejętności wykorzysta dla rozwiązania stojących przed nim zagadek, jak rozstrzygnie ważkie dylematy moralne i czy dotrze do końca arcyinteresujących wydarzeń, zależy tylko od niego. Czemu więc nie spróbować, tym bardziej, że jak przystało na dobry thriller, gra obfituje w mnóstwo nieoczekiwanych zwrotów akcji i scen mrożących krew w żyłach. Tak na marginesie, nasuwa mi się tu myśl: mimo wszystko nie sądzę, żeby autorom gry przyszedł do głowy na przykład taki scenariusz wydarzeń, z jakim spotykamy się aktualnie w Polsce.

Większość zamieszczonych powyżej informacji można w dużym stopniu traktować jako przechwałki producenta. O tym, czy program rzeczywiście będzie dobry, zdecydują gracze. W redakcji zdania na temat tego rodzaju rozrywek są podzielone. Niektórzy, jak to już napisano, kwestionują wręcz zasadność nazywania takich tworów grami. Ich zdaniem są one najprostszym rodzajem rozrywki komputerowej, a zabawa w nie, niezależnie od inwencji grającego, trwa około 2-3 godzin i zawsze kończy się w sposób zamierzony przez producenta. Z drugiej strony na pewno takie programy są przyszłością gier i należy sądzić, że wkrótce pojawią się takie interaktywne programy, w których liczba możliwych kombinacji będzie na tyle duża, aby nie zanudzić grającego zbyt szybko. Jak na razie najlepszym kryterium popularności takich rozrywek jest ilość sprzedanych egzemplarzy, a ta, o ile nam wiadomo, jest w USA ogromna. W Polsce zapewne też decyzję podejmą klienci. Ciekawe tylko czy i kiedy **Spycraft: The Great Game** pojawi się na polskim rynku.

M.M.











SYNDICATE WARS

Producent: Bullfrog

Któż z nas nie słyszał o wspaniałej grze **Syndicate**? Czas pokazał, iż było to dzieło wszechczasów, w unikalny sposób połączono tu bowiem najlepsze cechy strategii i strzelaniny. Wartka akcja i wciągające coraz bardziej kolejne misje sprawiły, że można było siedzieć przy komputerze przez okrągłą dobę. Zarówno pececiarze, jak i amigowcy mieli okazję kierować oddziałami agentów w charakterystycznych, szarych płaszczach, a ich pozytywne reakcje skłoniły twórców do wydania dodatkowego dysku z misjami pt. ***American Revolt***. Tymczasem już od jakiegoś czasu chodziły słuchy o przygotowywaniu części drugiej. Początkowe zamiary programistów chyba niewielu z nas przypadłyby do gustu. Gra miała się ukazać wyłącznie w wersji na Sony Playstation. Co więcej, **Bullfrog** zamierzał zmienić charakter rozgrywki na bardziej zręcznościowy, zaniedbując stronę strategiczną. Na szczęście, obu projektów zaniechano, i tak możemy spodziewać się już niedługo premiery **Syndicate Wars**.

Czegoż nowego możemy oczekiwać? Oczywiście, przede wszystkim ciekawej fabuły. Akcja rozgrywa się, tak jak poprzednio, w niedalekiej przyszłości. Tym razem jednak nie będzie szeregu zwalczających się korporacji, a tylko jedna, Eurocorp. Syndykat ten kontroluje dokładnie wszystko, panując niepodzielnie na całym świecie. Ludzie żyją w pokoju i szczęściu, poddawani nieustannemu działaniu persudatronów. Ktokolwiek wymknie się spod kontroli, znika w niewyjaśnionych okolicznościach. Ten sielankowy obraz psują jednak grupy powstańcze, formujące się w wielu zakątkach globu. Wkrótce okazuje się, że cały dotychczasowy porządek legł w gruzach. Ty, jako przedstawiciel firmy, musisz chronić jej interesy. Oczywiście, za pomocą broni i agentów.

Jak widać, wszystko prezentuje się nieźle. To jednak dopiero początek innowacji, które zespół programistów postanowił wprowadzić. Przede wszystkim będziesz mógł wybrać pomiędzy tradycyjnym reprezentowaniem korporacji za pomocą dobrze znanych agentów bądź też stanąć na czele grupy fanatyków religijnych, przeznaczenie obu zespołów pozostaje jednak takie samo, tzn. niszczenie. W związku z tą zmianą, modyfikacjom ulega także sposób rozgrywki. Jest nieco bardziej skomplikowany, lecz już teraz można powiedzieć, że daje większe możliwości. Część pierwsza oferowała wyłącznie wykonywanie po kolei zadań. Teraz będzie można samemu ustalać cel misji. Do Twoich kompetencji będzie należało także wybranie miejsca ak-cji spośród 30 dostępnych na mapie. Co więcej, przyjdzie Ci odwiedzić niektóre z nich wielokrotnie. Zmian dokonano także w temacie bazy technologicznej. Tutaj dla odmiany ograniczono nieco możliwości grającego. Zamiast osobiście decydować o kolejności wymyślania broni oraz sztucznych części ciała, wystarczy ustalić określoną dotację na badania i oczekiwać wyników.

Nie mogłoby być mowy o znaczącym postępie, gdyby programiści nie udoskonalili schematu walki. Znikną zatem wszelkiego rodzaju wskaźniki adrenaliny czy inteligencji. Z powodzeniem zastąpią je "tryby". Ich znaczenie nie ulega poważniejszym modyfikacjom. Będą pełniły dotychczasową funkcję, ułatwiając po prostu obsługę. Dowolne zakątki miast nie będą już stanowić dla Ciebie tajemnic. Wprowadzenie możliwości powiększania i zmniejszania skali obrazu oraz dowolnego przemieszczania kamery na żądaną lokację pola walki to także poważny krok naprzód. Nie zapomniano również o modyfikacji poruszania Twoich ludzi. Obrót o pełne 360 stopni pozwoli na ogromną swobodę w prowadzeniu akcji.

Doszliśmy do sprawy zasadniczej, jaką jest poziom wykonania. Grafika, ogólnie mówiąc, sprawia, iż świat przedstawiony w **Syndicate Wars** ma szansę stać się bardziej zbliżony do rzeczywistości, niż jakikolwiek inny. Nie dość, że budynki wykonane są z niezwykłą dokładnością, to jeszcze każdy z nich posiada indywidualny i właściwy tylko sobie wygląd. Dzięki temu miasta przyszłości będziesz poznawać po charakterystycznych im strukturach. Po nadto doskonałe wrażenie sprawią efekty świetlne, a to dzięki teksturom i poligonom. Zwłaszcza interesująco przebiegać będą misje nocne, posiadające własny, niepowtarzalny nastrój, który nada im nieprzenikniony mrok rozpraszany tylko przez uliczne lampy i reklamy ścienne. Pozytywnego wrażenia dopełniają poduszkowe samochody, zapełniające ulice.



Cóż tu jeszcze dodać? Wygląda na to, że **Bullfrog** stanie na wysokości zadania i ponownie uraczy nas produktem wysokiej jakości, który przejdzie do historii gier, jako kolejny przełom. Czego chyba wszyscy sobie życzymy.

Piotr Bilski "Alien"



HEXEN

Producent: ID Software/Rawen Software

Bez owijania w bawełnę - Zło powróciło. Nieistotne są szczegóły, warto tylko powiedzieć, że czarny charakter, Korax, przybył, aby pomścić swego poprzednika, a to oznacza dla spokojnych mieszkańców wszystkich krain wielkie kłopoty. Jednak nie ma się tak znowu czym przejmować. Jeszcze żyją wspaniali, mądrzy wojownicy, którzy podejmą się walki z paskudnym wrogiem.

Tak oto rozpoczyna się najnowsza przygoda firmy **ID Software** spod znaku magii i miecza pt. **Hexen**. Nietrudno się domyślić, że jest to następne po ***Hereticu*** rozwinięcie tematu rozpoczętego przez ***Wolfensteina***, w dodatku całkiem dobrze pomyślane. Zadanie w grze jest jak zwykle to samo - trzeba dotrzeć do Władcy Chaosu, wcześniej jednak należy odesłać do piekła całą armię jego podwładnych. Proste, prawda? Nieco trudniej może być z wykonaniem, bowiem **Hexen** to nie tylko ciągła walka i parcie do przodu, ale również sporo pułapek i zagadek oferowanych przez labirynty.

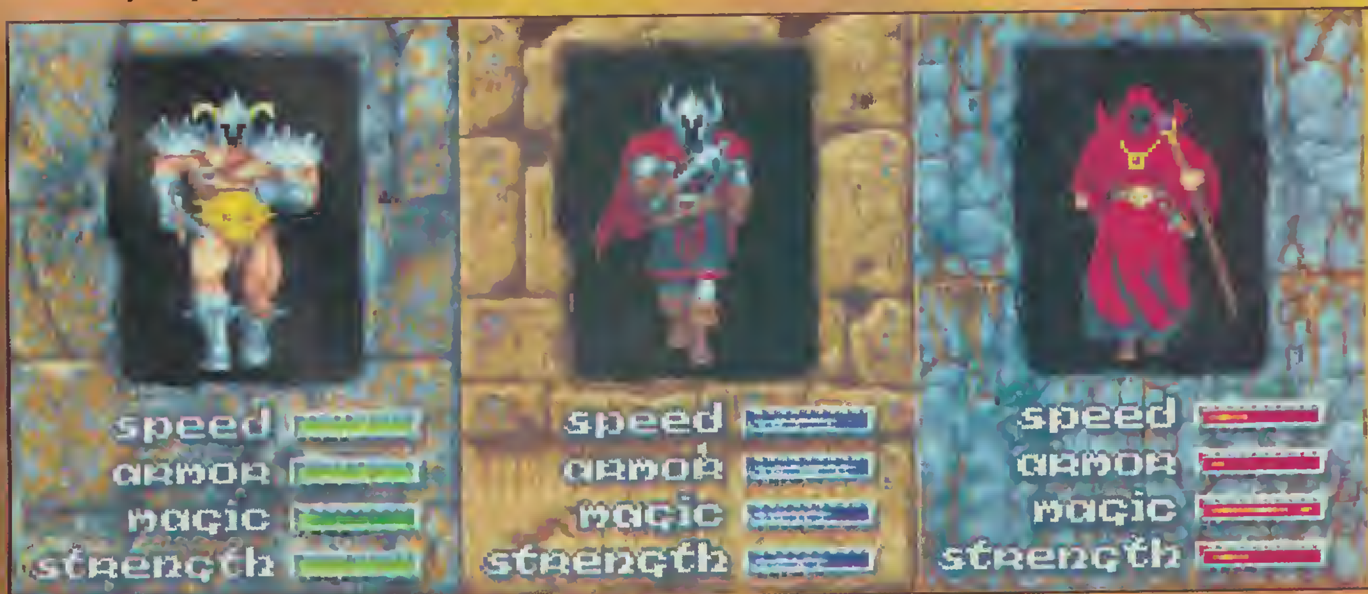
Zabawę zaczynasz od wybrania bohatera. Postacie są co prawda tylko trzy, jednak to i tak więcej, niż oferują inne, podobne programy. Możesz stać się rycerzem, kapłanem lub magiem. Każdy z tych charakterów wyróżnia się innymi cechami, odmienny jest również styl jego walki. O ile dwaj pierwsi preferują bój z bliskiej odległości przy użyciu miecza czy maczugi, o tyle czarownik woli razić swoich wrogów z dystansu, za pomocą różdżki. Naturalnie, każdy bohater posiada inny zestaw narzędzi do zabijania i używa ich w odmienny sposób, dlatego też taktyka walki poszczególnych postaci różni się od siebie w znacznym stopniu.

Już od początku wszystkich maniaków ***Dooma*** może czekać zaskoczenie. Zamiast wystrzelać wszystkich dookoła z karabinu, tu trzeba do przeciwnika podejść i zadawać mu po kolei ciosy będąc tym samym narażonym na jego ataki. Dlatego przed rozpoczęciem przygody warto trochę potrenować i przyzwyczaić się do zupełnie nowego stylu gry. Jeżeli już jesteś gotów do penetracji kolejnych lochów, warto przy okazji rozejrzeć się dookoła i ocenić, jak bardzo autorzy się napracowali. Nie ulega wątpliwości, że środowisko jest podobne do znanego z ***Dooma***, ale na to już chyba nic się nie poradzi. Trudno przecież uniknąć porównania z programem, który zapoczątkował przełom. Tak więc scenerie niewątpliwie nasuwają na myśl pewne skojarzenia, jednak zauważamy także pewną dozę oryginalności. Przede wszystkim zdecydowano się na zupełnie inny rozkład pomieszczeń. Rzecz jasna, akcja toczy się zarówno w podziemiach, jak i na otwartej przestrzeni, jednak poprawiono znacznie wystrój wnętrz, a także wygląd całych budowli. Przede wszystkim rzuca się w oczy większa paleta kolorów. Zdecydowanie zmniejsza to monotonię, ale przede wszystkim wpływa na nastrój. Poza tym zarówno potwory, jak i komnaty składają się z mniejszych pikseli, przez co atak z bliskiej odległości (bardzo częsty) nie powoduje już tak przykrych doznań wizualnych jak poprzednio. Dzięki temu, zamiast niezbyt wyraźnego zbioru poszczególnych punktów, zobaczysz dość realistyczne postacie. Ten efekt dotyczy wszystkiego, począwszy od ścian, a skończywszy na konarach drzew.

Jeśli chodzi o same labirynty, to są one dopracowane w najmniejszym szczególe, a poza tym naprawdę można się w nich pogubić. Jest to tym łatwiejsze, że w korytarzach czyha cała masa stworów, różnorodne drzwi-pułapki i niewidoczne przyciski w podłodze, które przesuwają ściany. Często na jednym poziomie spędzisz aż nadto czasu, zanim odkryjesz, w jaki sposób otworzyć przejście prowadzące do teleportu lub na wieżę. Poza tym na określonym levelu występuje na ogół kilka pięter, które naprawdę robią wrażenie. Nie ma to jak widok z wysokiej baszty. Dopiero wtedy czuje się przestrzeń!

W ogóle należy powiedzieć, że autorzy całkiem dużo wysiłku włożyli w to, aby ukazać odbiorcy świat, w którym naprawdę poczułby się nieskrępowany. Zapewne temu służy bardzo ładne tło nieba na zewnątrz czy przestronne komnaty w budowlach, zamiast ciemnych lochów. Ponadto daje się zauważyć spore urozmaicenie scenerii, które powoduje, że coraz chętniej zagłębiasz się w mroczne czeluście. Raz widzisz obszar wypełniony tylko popalonymi kikutami drzew, kiedy indziej zasadzone w zadziwiającym porządku krzewy, by wkrótce dotrzeć do ciemnej pieczary lub na opatulone mgłą bagna. Nie bez znaczenia są także niespotykane gdzie indziej struktury, takie jak dzwonnica. Czyż można chcieć czegoś więcej? Ponadto niezwykle udanie rozwiązano pewne elementy graficzne. Ponieważ akcja gry toczy się w czasach odpowiadających naszemu średniowieczu, należało się postarać o odpowiednie rekwizyty. Występują tu zatem gotyckie świeczniki, witraże i stylowe sklepienia. Żeby było zabawniej, rzeczone witraże to nie okna, tylko płyty przesłaniające wnęki. Za niektórymi są tajne przejścia prowadzące do tajnych komnat kryjących w sobie skarby, wrogów i pułapki. Tych ostatnich jest wcale niemało, zważywszy, iż jest to gra bądź co bądź zręcznościowa. Na swojej drodze spotkasz miażdżące drzwi, ogniste kule i wiele innych nieprzyjemnych niespodzianek.

Dzięki tym wszystkim elementom, a zwłaszcza dzięki metodom pokonywania labiryntu, **Hexen** wymyka się niejako ze schematu zwykłej strzelaniny, zmierzając bardziej w stronę tradycyjnego RPG. Oczywiście, daleko mu jeszcze do czystej formy tego właśnie gatunku (np. ***Dungeon Keeper***) lecz przedstawia sobą pewne nawiązania do kanonów. Na tę właśnie cechę składa się przede wszystkim mroczna atmosfera programu. Wielu grom właśnie tego najbardziej brakuje, tymczasem najnowsze dzieło **ID Software** jest przepełnione grozą i tajemniczością. Niewątpliwie ma





na nie wpływ sceneria. Stare zamki oraz podziemia do dzisiaj stanowią źródło legend i przesądów. Tutaj za najbliższym zakrętem może się zdarzyć niemal wszystko.

Ponadto spore znaczenie ma pora roku i dnia, w czasie których toczy się akcja. Jest późny, jesienny wieczór, podczas którego dzieją się niesamowite rzeczy. Co pewien czas złowrogo kracze kruk i słychać trzaski wyładowań atmosferycznych przetaczającej się opodal burzy. Na otwartej przestrzeni, jeśli spojrzysz w górę, ujrzysz pochmurne niebo, które jakby ostrzegało lekkomyślnych śmiałków. Natomiast jeżeli skierujesz wzrok w dół, zobaczysz ziemię pokrytą opadniętymi z drzew liśćmi. Co więcej, bardzo często są one podrywane w powietrze silnymi podmuchami wiatru, który cały czas hula po okolicy. Te wszystkie drobiazgi powodują, że wędrówka po tej tajemniczej krainie staje się niezwykle ekscytująca i ciekawa.

To jeszcze nie wszystko, co łączy **Hexen** z rolplejami. Istnieje tu także swego rodzaju rozgałęzienie fabuły, które uniemożliwia bezustanną, monotonną wędrówkę cały czas do przodu. Zanim dotrzesz do teleportów wiodących na niektóre poziomy, będziesz musiał przedtem odwiedzić kilka innych kondygnacji, na których znajdują się niezbędne panele i przyciski. Jest to cecha, która w nie mniejszym stopniu zmusza do myślenia podczas rozgrywki.

Penetracja lochów wiąże się oczywiście z konfrontacją z siłami Zła. Są one reprezentowane przez kilkanaście gatunków stworzeń, bynajmniej nie nastawionych do Ciebie przyjaźnie. Są zatem paskudne, dwugłowe orki, latające żar-ptaki, które rażą kulami ognistymi, błotne bździągwy oraz wielkie smoki. Zagorzałych miłośników walki ucieszy zapewne fakt, iż przeciwnik





nie jest wcale głupi i nie będzie bezmyślnie podchodził pod nóż. Taktyka potworów została opracowana dość dokładnie i dzięki niej są naprawdę groźne. Między innymi bardzo lubią atak z boku lub od tyłu, co, jak nietrudno się domyślić, jest wielce nieprzyjemne.

Wrogowie wyposażeni zostali w broń równie niebezpieczną,



jak Twoja, przez co pojedynki z nimi mogą zająć dużo czasu ze względu na długotrwałą wymianę ciosów. Nie ulega zatem wątpliwości, że w zmaganiach z Ciemnością niezwykle pomagają nowe rodzaje broni. Zasadniczo można je podzielić na konwencjonalne i magiczne. Te ostatnie są dużo potężniejsze, jednak posiadają limit energii (taki rodzaj amunicji). Na szczęście rzeczone porcje energii można znaleźć w wielu miejscach labiryntu. Ponadto w walce z pewnością pomogą wybuchowe mikstury, które uwolnione, powodują wydostanie się na zewnątrz trującego gazu. Należy na niego uważać, gdyż działa on również na Ciebie, najbezpieczniej jest więc zrzucać butelki z wysokości. Ponadto znajdziesz także szereg innych flaszek, równie pomocnych w czasie podróży. Najczęściej spotykane to oczywiście napoje uzdrawiające. Mnogość niebezpieczeństw całkowicie to usprawiedliwia. Poza tym gdzieniegdzie leżą mikstury umożliwiające latanie.



Jak widać, **Hexen** daje więcej możliwości niż ***Heretic***, zwłaszcza gdy dodamy do tego opcję skakania. Co więcej, nie są to tylko ciekawostki ubarwiające przygodę. Korzystanie z nich jest w niektórych momentach niezbędne (np. uderzenie w dzwon na wieży). Dodatkowo, aby nieco grę urealnić, wprowadzono ograniczenie wysokości bezpiecznych skoków. W ***Doomie*** śmiało można było się rzucić w głąb nie wiadomo jakiej przepaści bez uszczerbku dla zdrowia. Tymczasem z im większej wysokości się spada, tym więcej traci się energii życiowej.

Hexen z pewnością zalicza się do licznego grona naśladowców ***Dooma***, jednak zawiera sporo unowocześnień i poprawek, które zbliżają gatunek do "virtual reality". Chociaż można by powiedzieć, iż przecież kod programu został niezmieniony, a wszelkie innowacje dotyczą mało znaczących drobiazgów, ja jednak uważam, że został poczyniony dość duży postęp w stosunku do pierwowzoru. Świadczy o tym poprawa na polu grafiki. Urozmaicono wystrój pomieszczeń i zwiększono nieco rozdzielczość. Poza tym bardzo dobrze prezentuje się wygląd bagna. Mgła i połyskująca powierzchnia wody - to trzeba po prostu zobaczyć! Muzyka również prezentuje się okazale. Jest nastrojowa, do czego zresztą **ID Software** zdążyło nas już przyzwyczaić. To wszystko decyduje o klasie programu, która jest bardzo wysoka. Gorąco polecam grę nieustraszonym wojownikom i potężnym czarodziejom.

Piotr Bilski
Alien



No tak. Alien już tu co nieco opisał, a teraz Misio zajmie się tym, co dla zapaleńców najważniejsze. Przez zapaleńców rozumiem tych, którzy, jak to się mówi, dobrze wiedzą, że chodzi o złapanie króliczka, a nie tylko o jego gonienie. Krótko mówiąc czas, na kody.

Uwaga !!!

NRA - wyposaża nas od razu w całe uzbrojenie;

SATAN - włącza i wyłącza God Mode czyli daje nam odpomość na wszelkie ciosy;

LOCKSMITH - czyli ślusarz. Gdyby ta informacja była niewystarczająca, to spieszę donieść, że ten pan daje nam wszystkie klucze;

INDIANA - po 25 wszystkich przedmiotów;

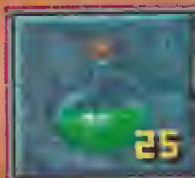
DELIVERANCE - zamienia nas w świnię. Tak, nie mylę się. Przybierając postać świnki możemy bez problemu pokonywać większość otworów, przez które normalnie nie zmieścilibyśmy się;

WHERE - wyświetla na ekranie nasze koordynaty x i y;

TICKER - wyświetla ilość zmieniających się ramek obrazu na sekundę.

Wszystkie kody należy wpisywać w trakcie gry.

M.M.



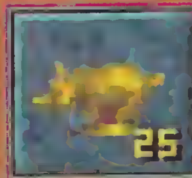
Flachette - zielona butelka. Ma trzy funkcje: w rękach Wojownika zachowuje się jak granat, w rękach Kleryka jak mina, która wybuch pozostawiając obłok trującego gazu, w rękach Maga jak zwykła bomba zegarowa



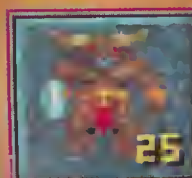
Icon of the Defender - szachowa wieża. Użyta daje odporność na ciosy



Blue Scroll - zwój pergaminu. Wojownikowi daje 100% zdrowia, Klerykowi zdolność do zmartwychwstania, Magowi także 100% zdrowia



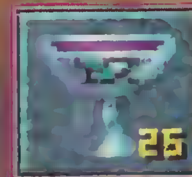
Porkolator - złota świnka. Zamienia wszystkich przeciwników w prosiaczki, które można następnie po prostu rozdeptać jak pajączki



Dark Servant - figurka Maulotaura. Wezwany i wrzucony pomiędzy wrogów robi z nich przy pomocy swego młotka niezły pasztecik. Należy tylko pamiętać, że, ze względu na swój wzrost, musi mieć miejsce na urośnięcie



Disc of Repulsion - złoty, wpisany w koło krzyż. Odrzuca wrogów na dużą odległość z siłą tornado. Jeżeli za plecami wroga jest ściana to po prostu roztrzaska sobie o nią łeb



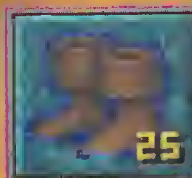
Krater of Might - srebrny kielich. Uzupełnia do maximum zapasy zielonej i niebieskiej many



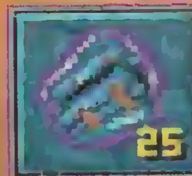
Denchala's Chaos Device - okrągła tarcza z czerwonym krzyżem. Natychmiastowa teleportacja do punktu rozpoczęcia poziomu i zdjęcie czaru zamiany w świnie



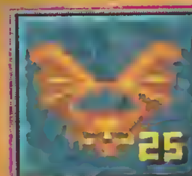
Banashment Device - kwadratowa tarcza z czerwonym krzyżem. Dematerializuje przeciwników



Boots of Speed - para butów. Dają nadzwyczajną prędkość biegu



Dragon Skin Bracelets - bransolety ze skóry smoka. Dodają extra 6 punktów do naszego pancerza



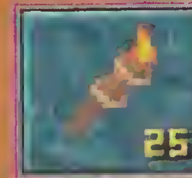
Wings of Wrath - złoty hełm ze skrzydłami. Daje zdolność latania.



Mystic Urn - biała urna z żółtym krzyżem - daje 100% zdrowia.



Quartz Flask - niebieska butelka. Podwyższa zdrowie o 25%



Torch - Pochodnia. Bez komentarzy



BREATHLESS

Producent: Fields of Vision

Gier doomopodobnych ostatnimi czasy wychodzi wręcz zatrzęsienie. Jedne są lepsze, inne gorsze, jeszcze inne wcale nie ujrzały światła dziennego. Rynek pecetów jest w tym temacie ustabilizowany i ogólnie wiadomo, czego można się spodziewać w najbliższej przyszłości. Inaczej sprawa wygląda z Amigami. Tu wszystko jeszcze przed nami. Dotychczas grą, która najbardziej przypominała pierwowzór, był *Alien Breed 3D*. Dzięki niej miałeś wreszcie szansę zagrać w prawdziwego doomowca, w którym istniały różne galerie i schody, zaś przeciwnik wykazywał się nie lada inteligencją. Była to chyba najbardziej rozbudowana gra tego typu na Amigę, jaka kiedykolwiek powstała. No właśnie, była. Myślę, że *AB3D* zostanie teraz zdetronizowany, a to za sprawą **Breathless**, gry autorstwa mało znanej firmy włoskiej - **Fields of Vision**.

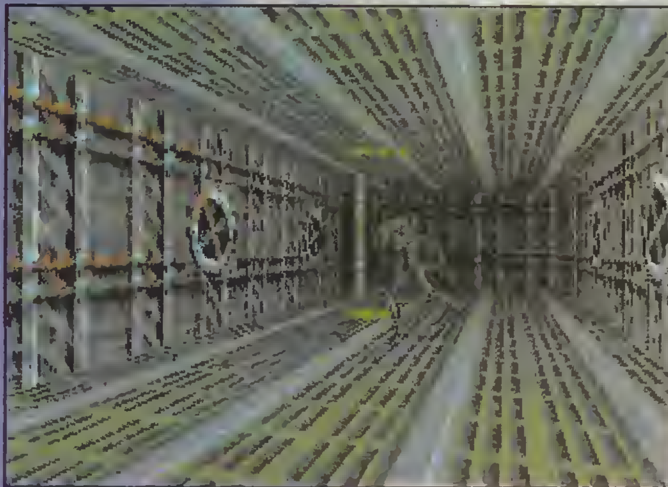
O **Breathless** pisaliśmy już w ŚGK. Wówczas był to program w fazie przygotowawczej. Już wtedy dziwnie pobrzmiewały w uszach słowa twórców z *ID Software*, którzy twierdzili, że na Amigę prawdziwego *Dooma* zrobić się nie da, bo komputer ten jest do tego "za głupi". Ot, jak to czasem łatwo zrobić z siebie idiotę. Breathless nie tylko działa na Amidze, ale nawet pod wieloma względami prześciga pierwowzór! Ale po kolei.

W **Breathless** masz do przejścia trzy światy po pięć aren każdy. Niedużo, powie ktoś, ale za to jakie światy! Graficznie gra wykracza poza wszystkie normy widziane dotychczas w tego typu produktach na Amigę (i nie tylko na Amigę). Strzelać jest naprawdę do czego i z czego. Potworów masz tu kilka typów: od tych najprostszych i najsłabszych po rzeczywiście niesamowitych gości, których trudno rozwalić. "Giwer" jest aż (a może tylko) 6 rodzajów. Niestety, nie leżą one ot tak sobie, lecz trzeba je zakupić za zebrane pieniądze. Tu widać że autorzy wzorowali się na *Alien Breedzie*, ale jeszcze tym "normalnym", gdyż zakupów tych dokonujesz w specjalnych terminalach komputerowych rozrzuconych w mrocznych korytarzach. Oprócz broni możesz oczywiście zakupić amunicję do niej, dodatkowe osłony oraz trochę dodatkowej energii - wszystko to po niewiarygodnie wygórowanych, ale pewnie i tak okazyjnych cenach. Notabene, wychodzi tu pewna wada gry. Nie widać niestety broni, z której strzelasz, i akurat w tym *AB3D* jest lepszy. Za to w **Breathless** znajdziesz to, czego w jego poprzedniku najbardziej chyba brakowało większości graczy - samorysującą się, automatyczną mapę. Dzięki niej gra się o wiele przyjemniej.

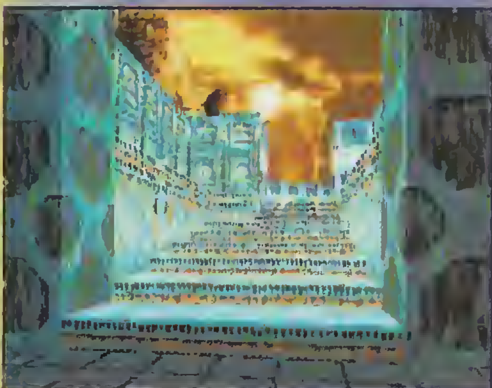
Kierowanie bohaterem odbywa się tylko za pomocą klawiatury, co uważam za pomysł dobry, choć nie wiem, jak przyjmą to inni gracze przyzwyczajeni do joysticka. Oczywiście, można chodzić bokiem, odwracać się szybko lub biec oraz, co dotąd było niespotykane w doomowcach na Amigę, możesz się rozglądać po podłodze i suficie (czasami się przydaje). Jak zwykle, jeden klawisz zarezerwowany jest na fire, a drugi na otwieranie i używanie przedmiotów (kluczy). Ponadto w kwestii klawiszologii autorzy wcale nie poszli na łatwiznę, można bowiem skonfigurować grę pod tym względem, jak się komu podoba. Praktycznie każdemu klawiszowi możesz przypisać dowolną funkcję i jeśli nie przypadło Ci do gustu ustawienie początkowe, wystarczy, że wszystko pozmieniasz i możesz grać dalej.

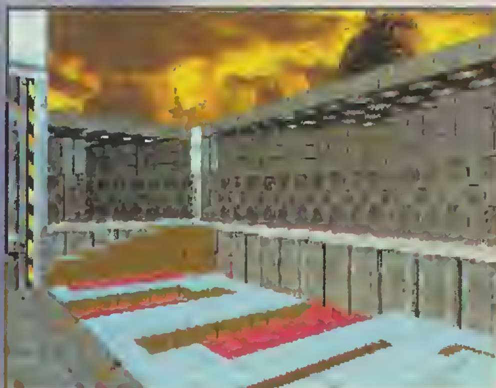
Dodatkowo **Breathless** posiada takie bajery, jak mgłę (nie widać prawie nic na odległość kilku kroków) czy baseny z lawą (na środku których umieszczona jest najczęściej energia lub forsa). Poza tym znajdziesz tu migające lampy, oświetlone terminale komputerowe. w pełni teksturowane niebo, strzeliste ściany, windy, teleporty - to trzeba po prostu zobaczyć samemu.





Tak jak zapowiadano, grafika zawiera 256 kolorów. Masz możliwość ingerowania w szybkość gry poprzez zwiększanie i zmniejszanie okna akcji, a także szczegółowości grafiki. Tak jak zapowiadano w wersji demonstracyjnej, do wyboru masz cztery rozmiary pikseli: 2*2, 1*2, 2*1, 2*2. Oczywiście, najlepszy obraz uzyskujesz przy ustawieniu 1*1. Tak dla porównania, widok jest lepszy niż w *Doomie*, choć chyba nieco gorszy niż w *Dark Forces* (w każdym razie można by się było kłócić). Przy ustawieniu 2*2 grafika ulega wyraźnemu pogorszeniu, ale i tak jest o wiele lepsza, niż w *AB3D* lub w *Doomie* na PC 386 (low detail). Pozostałe dwa tryby wyświetlania są przejściem pomiędzy dwoma skrajnymi. Wielkości ekranów jest aż 8, poczynając od 96*60 (pudełko od zapałek), aż do pełnoekranowego 320*200. Oczywiś-









cie, szybkość zależy od obu czynników i na gołej A1200 włączanie pikseli 1*1 przy pełnym ekranie traci sens, gdyż następują wtedy takie skoki, że gra przypomina raczej cykl Eye of the Beholder. Natomiast na najmniejszym ekranie gra chodzi bardzo płynnie, niestety nie widać zbyt wiele. Przy pikselach 2*2 można grać na pełnym ekranie (dalej mowa o "gołej" A1200) prawie normalnie, choć w niektórych momentach gra wyraźnie zwalnia. Ogólnie polecałbym dla trybu:

2*2 okno wielkości 256*160

1*2 okno wielkości 192*120 lub 224*140

2*1 okno wielkości 160*100

1*1 okno wielkości 128*80 lub 160*100 (choć już zaczyna haczyć).

Oczywiście, mile widziana jest dodatkowa pamięć. Szybkość wzrasta wtedy znacznie i można już grać bez większych problemów na największym ekranie dla pikseli 2*1 (lub na 256*160 dla 1*1).

Muzyka, choć nie prezentuje się źle, to arcydziełem nie jest. Efekty dźwiękowe też w normie - strzały, wybuchy, okrzyki.

Dotychczas były same zachwyty nad grą. Niestety, posiada ona także wady. Jedną już wymieniłem, tj. brak celownika bądź choćby końcówki lufy. Drugą jest zbyt wygórowany stopień trudności. Poza tym broń mogłaby być łatwiej dostępna, np. jako łup po zabitym przeciwniku. W układzie zastanym tylko wydajesz forsę na dodatkowe osłony i energię i praktycznie nic Ci już nie pozostaje na zakup broni.

Ogólnie rzecz biorąc, myślę, że jest to obecnie najlepiej zrealizowana gra doomopodona na Amigę. Polecam ją ze szczerym sercem, licząc, że to dopiero początek w tym temacie. Początek na złość tym z *ID Software*.

Kończąc, chciałbym jeszcze przytoczyć motto, które przyświecało autorom gry. Brzmi ono:

*A SPECIAL THANK GOES TO ALL PEOPLE WHO MADE AMIGA THE BEST COMPUTER IN THE WORLD. THIS GAME IS IN MEMORY OF JAY MINER.**

Pięknie powiedziane. Dobrze wiedzieć, że są jeszcze na świecie prawdziwi amigowcy.

Sebastian Babczyński "Muad'Dib"

/ Specjalne podziękowania dla wszystkich tych, którzy stworzyli Amigę, najlepszy komputer świata. Ta gra została poświęcona pamięci Jay'a Minera ("ojciec" Amigi, przyp. red.*).







W grach role-playing nastaje całkiem nowa era. Chodzi o uproszczenia w fabule i sposobie sterowania oraz o maksymalizację grafiki i dźwięku. Z jednej strony RPG zbliżają się do rzeczywistości (coraz bardziej realistyczna grafika i dźwięk), a z drugiej - oddalają się od niej (bohaterowie, którzy nie śpią, nie jedzą, nie zajmują się finansami i stosunkami międzyludzkimi).







ANVIL OF DAWN

Producent: Dreamforge/New World Computing

Pierwszą jaskółką nowych RPG był ***Stonekeep***, kolejną jest **Anvil of Dawn**. Gra ta została zrobiona przez **Dreamforge** - grupę ludzi mających już doświadczenie w grach tego rodzaju (dla ***SSI*** stworzyli ***Ravenloft*** i ***Menzoberranzan***).

To, co rzuca się w oczy po uruchomieniu **Anvil of Dawn** to "stonekeepopodobność". Wszystko robi wrażenie żywcem wyjętego ze ***Stonekeepa***. Okno akcji na cały ekran, ikonki rozsiane na jego obrzeżach, niewielka rączka, którą podnosi się przedmioty lub wciska przyciski, płynne przechodzenie z lokacji do lokacji. Tak, to wszystko wygląda podobnie. Ale chyba nie ma się czego czepiać, bo to po prostu atrybuty nowego typu komputerowego RPG. Idę o zakład, że od tej pory wszystkie rolpleje będą wyglądały jeśli nie identycznie, to przynajmniej bardzo podobnie.

Fabuła, jak zwykle, niczym nowym nie szokuje. Jeśli widziało się kilka RPG, to można ją wymyśleć samemu. Tak więc na pewno jest jakiś Zły (tym razem nazywa się Warlord - też raczej w normie RPG) i jakiś Dobry (to Gracz). No i oczywiście ten Dobry musi zniszczyć Złego, aby uratować świat. Od tego standardowego pnia odrastają zwykłe drobne gałązki odróżniające daną grę od innych. W **Anvil of Dawn** bohater jest strasznym śpiochem, który zaspał i nie wyruszył z innymi na krucjatę przeciwko Złu (co za wstyd). Jak się okazuje, nie zaspał z własnej winy. To mistrz Azariah go uśpił, aby uczynić z niego tajną broń. Przez magiczną bramę przenosi go na tyły wroga. Zadaniem Gracza jest zniszczenie źródła magii, które zasila wojska Lorda Wojny.

W **Anvil of Dawn**, inaczej niż w ***Stonekeep***, nie zrezygnowano całkowicie z tworzenia charakterystyki bohatera. Na starcie można wybrać jedną z pięciu postaci i samodzielnie ustawić jej poziom czterech parametrów, tj. siły, wytrzymałości, zręczności i mocy magii. Mimo tego podczas gry cała różnica sprowadza się właściwie do wyglądu postać. To, że jedna z nich jest silniejsza od drugiej w sumie trudno zauważyć. Wyższy poziom magiczności wyróżnia się już lepiej (postać ma większy zapas mana i może rzucić więcej czarów bez odpoczynku), ale też nie zawsze. Na początku gry występuje scena, gdy bohater uczy się runów magicznych. I zarówno bohaterowi o bardzo niskim, jak i bardzo wysokim poziomie magii przychodzi to z takim samym trudem. A i cała droga po zwycięstwo każdym z charakterów jest identyczna.

Anvil to gra dla prawdziwych samotników. Przez cały czas bohater jest sam. Nie ma żadnych kompanów, tylko od czasu do czasu napotyka jakąś życzliwą duszę, która daje mu jakąś radę. No i z którą może sobie porozmawiać w sposób znany z gier przygodowych, czyli wybierając dowolną kwestię z listy (dokładniej to nie wybiera się całego zdania, lecz jego tematykę). Choć w praktyce to tylko złudzenie, bo jedyne co można zrobić, to nie zapytać o coś. Nie ma mowy o obrażeniu rozmówcy ostrym słowem lub dowiedzeniu się czegoś więcej poprzez subtelną taktykę podlizywania.

Tak jak w ***Stonekeep*** (jakoś nie mogę przestać porównywać Anvil do ***Stonekeepa***) obsługa wszystkiego jest maksymalnie uproszczona i wygodna. Mapy pomieszczeń rysują się automatycznie i ze











wszystkimi szczegółami. Można je też opatrywać własnymi komentarzami (identycznie jak w ***Stonekeep***). Równie komfortowe jest rzucanie czarów. Każdy nowo poznany czar pojawia się jako dodatkowa ikonka po prawej stronie ekranu. W związku z tym rzucenie dowolnego czaru to pojedyncze kliknięcie (luksus w porównaniu z mordęgą pamiętania i wybierania kombinacji symboli w ***Dungeon Masterach***). Mania upraszczania dosięgła też walki. Po włożeniu broni w dłoń bohatera pozostaje już tylko klikanie na ikonce broni lub na przeciwniku. Brak, niestety, wyboru rodzaju ciosu (i znowu tak samo, jak w ***Stonekeep***).

Podobno, powtarzam: podobno, bo sam jeszcze nic takiego na razie nie uświadczyłem (do końca gry mam jeszcze bardzo daleko), w **Anvil of Dawn** jest około setka różnych potworów oraz możliwość wałęsania się nie tylko po labiryntach, lecz również po otwartym terenie.

Grafika w **Anvil of Dawn** stoi na wysokim poziomie. Postaciom i ich animacji nie można nic zarzucić. Jedynie co trochę razi, to zbyt sterylne ściany pomieszczeń na niektórych poziomach. Ale za to wystrój labiryntów zmienia się dosyć często. Na prawie każdym poziomie są inne tła (a już w takim ***Stonekeep*** jeden rodzaj ścian potrafi ciągnąć się przez kilka poziomów). Dźwięk natomiast nie należy do zbyt rewelacyjnych. Do nagrania muzyki nie zatrudniono orkiestry symfonicznej i nie hodowano smoka, aby zarejestrować jego ryki, ale mimo tego jest bardzo przyzwoitej jakości i robi to, co powinien, czyli uzupełnia obraz i tworzy razem z nim całkiem wciągającą atmosferę.

Moim skromnym zdaniem, nowe RPG to takie RPG dla inteligentnych inaczej - wszystko jest tak proste, że aż wstyd. Choć może przyciągnie to większą ilość grających. A potem, gdy miliony Graczy nie będzie już mogło się obejść bez RPG, powrócą dawne, dobre gry. Czyli RPG, w których drużyna bohaterów (dobrana tak, aby nikt na nikogo się nie boczył) wędruje przez ciemne lochy. I co pewien czas urządza pochówek jednemu ze współtowarzyszy, bo akurat zabrakło dla niego jedzenia lub zjadł nie to, co powinien.





Mimo pewnych uproszczeń, **Anvil of Dawn** to całkiem dobre, a pod względem grafiki i dźwięku bardzo dobre RPG. Można je z czystym sumieniem polecić każdemu. Zarówno miłośnikowi role-playing, jak i tym, którzy do tej pory nie mieli styczności z tym gatunkiem gier.

Adam Gregrowicz





TEKWAR

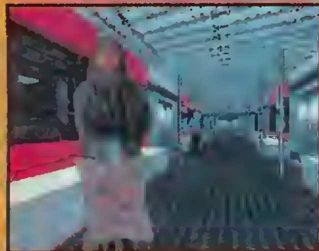
Producent: Capstone/IntraCorp

Jest rok 2045. Największe zagrożenie dla istnienia GLAMA czyli Greater Los Angeles Metropolitan Area stanowi Tek - najbardziej stymulujący i uzależniający narkotyk, jaki kiedykolwiek wymyślono. Jest on bez przeszkód rozprowadzany na ulicach miasta, przynosząc ogromne zyski siedmiu wielkim bossom narkotykowym. Nie napotykając prawie żadnego oporu ze strony policji, TekLordowie podzielili całe miasto na siedem sektorów, w których każdy z nich sprawuje niepodzielną władzę.

Ostatnio jeden z tajnych informatorów policji działający wewnątrz organizacji najsilniejszego z TekLordów w mieście, Sonny Hokouriego, doniósł o przygotowaniach do przedsięwzięcia, które okazać by się mogło zgubne dla całej populacji GLAMA. Podobno wszyscy TekLordowie postanowili odłożyć na bok wzajemne waśnie i połączyli swe wysiłki w stworzeniu nowego spo-



sobu dystrybucji Teku. Chcą oni mianowicie rozprowadzać go przez Matrix, powodując automatyczne uzależnienie wszystkich jej użytkowników. Matrix to coś w rodzaju wirtualnego świata stworzonego przez połączone w sieć wszystkie systemy informacyjne. W Matrixie, w jego sztucznej rzeczywistości, spotykają się ludzie w formie zdigitalizowanych tworów i dokonują wszelkich możliwych interesów przy pomocy tego, co najważniejsze czyli informacji. Przyjmuje się, że niedawno zaginieni naukowcy, Nicoli Petrovsky, znany cyberbiolog, i Mioshi Nakahara, zdobywca nag-



rody Nobla w dziedzinie cybernetyki, pracują właśnie nad tym projektem w laboratoriach TekLordów. Jeżeli ich wysiłki się powiodą, wszyscy mieszkańcy GLAMA uzależnią się od Teku, a co za tym idzie - od rozkazów TekLords Consortium.

Tym, kto musi powstrzymać złoczyńców i uchronić miasto od zniewolenia, jesteś Ty. Jako gliniarz zostałeś wrobiony przez mafię w dytrybucję Teku i dlatego ostatnie 5 lat spędziłeś w kriogenicznym więzieniu na orbicie okołoziemskiej zwanym "Freezer" i zostałeś warunkowo zwolniony. Warunkiem powrotu na Ziemię było dla Ciebie absolutne podporządkowanie się rozkazom Waltera Bascon, szefa agencji śledczej Cosmos Detecive zajmującej się rozpracowaniem TekLords Consortium. Jeżeli Ci się powiedzie, uchronisz miliony ludzi przed działaniem najbardziej wyniszczającego umysł narkotyku, jeżeli nie, pogrążą się oni wszyscy w otchłani Teku. Walczysz także o swoją przyszłość, gdyż w ostatnim przypadku nie będzie Ci dane zakosztować smaku porażki. Alternatywą wolności jest temperatura bliska absolutnego zera w jednym z pojemników na pokładzie "Freezera"...

Tak zaczyna się najnowsza gra doomopodobna pt. **TekWar**. Jej fabuła została osadzona w realiach serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem. W niektó-



rych wypożyczalniach filmy te są osiągalne, więc jeśli jeszcze tego nie widziałeś, natychmiast to zrób. "TekWar", u nas "Wojny z władcami Teku", to jeden z lepszych seriali SF ostatnich czasów. Nawiasem mówiąc, film powstał z kolei na kanwie książki, także pod tym samym tytułem.

Choć wstęp do gry wygląda dosyć ponuro, nie sądzę jednak, aby ktoś mógł Cię odwieść od prób oswobodzenia świata spod wpływu TekLordów. Dlatego czym prędzej zajmijmy się sprawami techniczno-informacyjnymi.

Kiedy po wgraniu gry naciśniesz [Esc], na ekranie ukaże się główne menu, w którym występują opcje:

1. *New Game* - pozwala na rozpoczęcie gry od początku. Masz wtedy do wyboru trzy poziomy trudności:

a) *Easy* - 1000 punktów zdrowia i świadomości,

b) *Medium* - 750 punktów zdrowia i świadomości,

c) *Hard* - 500 punktów zdrowia i świadomości.

Pamiętaj, że im wyższy poziom trudności, tym liczniejsi i silniejsi są TekGoons.

2. *Options* - podmenu, w którym masz do wyboru kolejne opcje:

a) *Mouse Sensivity* - stopień czułości myszki,

b) *Sound/Music Volume* - głośność dźwięku,

c) *Head BoB On/Off* - włączenie lub wyłączenie falowania obrazu spowodowanego ruchem głowy w czasie poruszania się. Podobny efekt zastosowano w *Dark Forces*. Oczywiście, opcja ta ma sens tylko w przypadku, gdy grasz na Pentium w trybie SVGA.

3. *Load Game*.

4. *Save Game*.

5. *Abort* - pozwala na przerwanie gry i powrót do głównego menu.

Oprócz tego w grze występuje cały szereg klawiszy funkcyjnych, ułatwiających operowanie opcjami głównymi. Ich dokładny opis znajdziesz pod [F1]. W grze występują też opcje znane już z innych programów tego typu, a także zupełnie nowe.

Mapa - uruchamia się przez [Tab]. Podziałkę zmienia się przy pomocy [+] i [-]. Mapą można się posługiwać w dwóch postaciach - teksturowej i przeźroczystej, nałożonej na ekran.

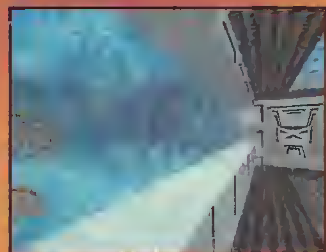
Rear View - naciśnięcie klawisza [R] pozwala spojrzeć za siebie.

Matec - kiedy poruszasz się po Matrixie, Twój umysł narażony jest na zbyt duży ładunek informacji i dlatego istnieje urządzenie pod nazwą MATEC, co jest skrótem od Matrix Time Energy Continuum. Informuje ono o tym, jak długo możesz jeszcze przebywać w Matrixie, zanim Twój system nerwowy zostanie uszkodzony. Najczęściej jest to około 6 minut, ale może się zwiększać lub zmniejszać w zależności od poziomu zdrowia i znalezionych przedmiotów powiększających Twoje możliwości. MATEC uruchamia się klawiszem [M] i obsługuje następującymi klawiszami:

[Alt] + [Q] - opuszczenie Matrix;

[X] - góra;

[C] - dół;



[Shift] + [X]/[C] - szybciej w górę lub dół;

[Ctrl] - strzał;

[Space] - otwieranie drzwi i uruchamianie przełączników;

[I] - przegląd posiadanych przedmiotów (zawartość pojawi się po prawej stronie ekranu).

Stan zdrowia i świadomości można poznać dzięki cyfrowym wskaźnikom u doły ekranu lub, po naciśnięciu klawisza [H], z graficznego wykresu zdrowia. Składa się on z trzech pasków:

a) zielonego - zdrowie,

b) żółtego - świadomość,

c) niebieskiego - ilość posiadanej amunicji.



Jak się zapewne domyślasz, zdrowie istotne jest w świecie rzeczywistym, natomiast świadomość - w wirtualnym.

Kierowanie postacią odbywa się za pomocą klawiszy:

kursory - wiadomo;

kursor + [Shift] - bieg;



[,] i [.] - przesuwanie w bok,
[X] - skok;
[C] - kucanie;
[Page Up] spojrzenia w górę;
[Page Down] - spojrzenie w dół;
[Home] - powrót do patrzenia na wprost;
[Spacja] - otwieranie drzwi, uruchamianie końcówek energetycznych, włączenie stacji Matrix;
prawy [Ctrl] - strzał.

Ciekawą opcją jest także F9 (Screen Brightness), która rozjaśnia lub ściemnia ekran gry. Może to być przydatne w niektórych miejscach, np. w kanałach.

Broń, której używasz w trakcie gry, znajdujesz lub zdobywasz. Podobnie dzieje się z amunicją do niej. Broń wyciąga się lewym [Ctrl], a chowa klawiszem [/] . Nie radzę chodzić cały czas z "gnatem" na wierzchu, bo przeraża to cywilów i przyciąga uwagę Policji. Może przydać się czasem celownik, który uruchamia się klawiszem A. A oto rodzaje broni:

1. ***Kralov CEG 15 Stunner*** - po prostu obezwładniacz na krótki czas pozbawiający przeciwnika zmysłów.

2. ***C&W Model 2040*** - pistolet półautomatyczny, najczęściej używany przez TekGoonów i dlatego najłatwiej zdobyć do niego amunicję (oczywiście nie trzeba tłumaczyć, w jaki sposób).

3. ***Shrike DBK Pistol*** - rodzaj energetycznego granatnika, który trzeba naładować, korzystając z końcówki energetycznej (energy outlet).

4. ***Orlow 34s*** - półautomatyczna wersja poprzedniej broni.

5. ***EMP Anti Android Pistol*** - urządzenie obezwładniające androidy; podobnie jak Shrike, trzeba go naładować.

6. ***Force Charge*** - miotacz fali energetycznej.

7. ***Stun Grenade*** - po prostu granat.

8. ***Flamethrower*** - miotacz płomieni; bardzo niszczycielski, ale trzeba do niego uzupełniać paliwo w postaci kanistrów.

9. ***Rocket Launcher*** - montowana na ramieniu wyrzutnia rakiet, która początkowo stanowiła broń przeciwlotniczą, a następnie przeprogramowano na przeciwludzką. Po wystrzeleniu pocisku w miejscu trafienia możemy zaobserwować słynne zjawisko tzw. Mokrej Plamy.

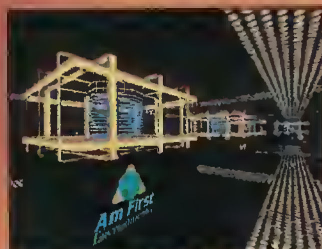
Czas, aby powiedzieć coś o postaciach zaludniających ulice GLA. Najbardziej poszkodowaną grupą społeczną są cywile. Ci biedni ludzie, zmuszeni do życia w atmosferze wszechobecnej zorganizowanej przestępczości, z



trudem poszukują jakiejś recepty na normalność. Najczęściej sprowadza się ona do kompletnej izolacji i nie mieszania się w ciągłe walki między Policją a TekLordami. Podobnie sfrustrowani są Policjanci. W codziennej walce z liczniejszymi i o niebo lepiej wyposażonymi TekGoonami są z góry skazani na prze-



graną i drżą tylko z bezsilności, obserwując co dzień zmasakrowane zwłoki swych kolegów. Serdecznie nienawidzą TekGoonów, a szczególnie tych spośród nich, którzy wywodzą się z szeregów Policji GLA i przeszli na stronę przeciwnika. Pod postacią zarówno cywilów, jak i policjantów mogą pojawić się Kamikadze Androidy. Są to wysyłane przez Consortium roboty wyposażone w zapalniki dotykowe i wyładowane materiałami wybuchowymi. Ich jedynym zadaniem jest unieszkodliwić za wszelką cenę przeciwnika i dlatego bardzo trudno jest je zniszczyć. Jedynym dobrym środkiem przeciwko nim jest EMP Anti Android Pistol, chociaż można też oczywiście przywalić im z rakiety: efektem jest piękny fajerwerk. Androidy te łatwo rozpoznać, gdyż wydają charakterystyczny dźwięk, a ponadto nie wpadają w panikę na widok broni. Najgorsze typki to TekGoonowie, czyli członkowie prywatnej armii TekLordów zajmującej się całą brudną robotą i kontrolą nad posiadanymi sektorami. Są oni znakomicie wyposażeni i o wiele silniejsi ilościowo niż Policja. Szczególnie słynni są z powodu wielkiej przyjemności, jaką spra-



wia im strzelanie do Bogu ducha winnych cywilów. Dzięki świetnemu zapleczu finansowemu mogą pojawiać się w różnych przebraniach i swobodnie infiltrować wszelkie środowiska. Najważniejszymi i sprawującymi autentyczną władzę w mieście ludźmi są TekLordowie. Dzięki kontroli nad dystrybucją najsilniejszego narkotyku, jaki kiedykolwiek wynaleziono i nieudolnej polityce władz ich panowanie rozciąga się już nad większością GLAMA. Ich nazwiska to: Marty Dollar, Dallas DiMarco, Carlyle Rossi, Conrad Lowell, Sonny Hokouri, Miles Connor i Janus.

Podsumowując, **TekWar** jest grą niezwykle interesującą. Całość przypomina mi stary (ale jary) program pt. ***Robocop 3***, gdzie także trzeba było unicestwić Złych, oszczędzając Dobrych. Oczywiście, **TekWar** jest produktem drugiej połowy lat 90. i jako taki przerasta ***Robocopa 3*** o kilka klas. Tryb SVGA oferuje tak wysoki poziom grafiki, że grać można tylko po to, by smakować kolejne krajobrazy (VGA także wygląda niczego sobie, choć oczywiście gorzej). Poza tym zachwyca ilość pomysłów, które zawarto w tym programie. Wspomnę tylko o podróżowaniu metrem, o samochodach na ulicach, o telereklamach na ścianach domów, o możliwości kąpieli w morzu czy penetrowaniu systemów wentylacyjnych (np. szpitala). Muzyka jest różnorodna i podobnie jak efekty dźwiękowe, oddaje klimat gry. Naturalnie, dźwięk mógłby być lepszy, ale wystarczająco dużo w nim przestrzeni, by poczuć "tamten" świat. Jedyną wadą, choć to chyba za duże słowo, jest wszystko to, co wiąże się z Matrixem. Odnoszę wrażenie, że autorzy nie do końca przemyśleli zasadę działania w rzeczywistości wirtualnej i stworzyli Matrix powierzchownie. Dziwi to tym bardziej, że przecież książka i serial sugerują idealne rozwiązanie. No cóż, nie można mieć wszystkiego.

M.M.

PS. **TekWar** trudno określić jednoznacznie. Mnie wydała się ona grą zręcznościową, choć ktoś uparty mógłby zaliczyć ją do gier przygodowych, a nawet RPG. I w pewnym sensie też będzie miał rację.







CAESAR 2

Producent: Sierra

To zastanawiające, jak wiele gier komputerowych przyzwyczaja do przemocy. Naturalnie nie twierdzę, że przez to człowiek staje się agresywny lub za chwilę zabije kogoś naprawdę. Chciałbym jednak zwrócić uwagę, iż w przeważającej liczbie programów użytkownik zajmuje się głównie niszczeniem. Po pewnym czasie taka monotematyczna rozrywka może się znudzić i zaczynamy myśleć o grze, w której człowiek mógłby wreszcie coś dla odmiany wybudować. W tym celu powstały serie *"Sim..."* firmy ***Maxis*** oraz *"...Tycoon"* ***MicroProse***. Oprócz nich inne spółki wydały własne tytuły o podobnej tematyce, różniące się jednak wieloma szczegółami. Jedną z takich pozycji jest **Caesar 2** autorstwa znanej firmy **Sierra**. Gra ta, jak wskazuje na to znacznik obok nazwy, jest kontynuacją, lecz kontynuacją jakże różną od pierwowzoru. Pozwala Ci ona nie tylko budować własne miasto, ale i zarządzać całą prowincją rzymską i dzięki temu piąć się w hierarchii społecznej i politycznej. Wcielasz się w rolę podrzędnego gubernatora, któremu Imperator (chwała Mu na wieki!) polecił rozbudować swoje posiadłości. Jest ich wiele, dlatego gra została podzielona na etapy, w których mozolnie budujesz kolejne rzymskie osady i ich zaplecze.

Już po rozpoczęciu zabawy widać wyraźne zbieżności z ***Sim City 2000***, zwłaszcza jeśli chodzi o przedstawienie pola gry. Ponadto sam sposób rozgrywki nasuwa skojarzenia, jednak wynika on z przynależności do określonego gatunku programów i nie jest w żadnym wypadku wadą. Dodatkowo **Caesar 2** zawiera sporo oryginalnych cech, które są efektem umieszczenia akcji w okresie rozkwitu cesarstwa rzymskiego.

Główny rozwój akcji obserwowany jest na poziomie miasta, które jednak należy budować od podstaw. Do dyspozycji masz szereg opcji, dzięki którym możesz tworzyć sprawny organizm miejski. Przede wszystkim należy umieszczać na mapie budowle. Jest ich całkiem dużo, są zróżnicowane i, co ważniejsze, odpowiadają historycznym realiom. Masz tu zwykłe budynki, forum, teatry, szpitale itp. Oczywiście, każda struktura kosztuje odpowiednią ilość denarów i ma różne przeznaczenie. Osobiście radzę rozpocząć działalność od budowy mieszkań dla obywateli. Warto wznieść je w miarę blisko rzeki, co ułatwi późniejszą gospodarkę wodną. Wystarczy wybrać dogodne miejsce i kliknąć na nim myszą. Istnieje także inna ciekawa opcja dotycząca budowy całych osiedli. Jeśli chcesz wybudować kilka lub więcej budynków mieszkalnych, nie musisz stawiać ich pojedynczo. Wystarczy po prostu wybrać jedno z pól i przesunąć mysz do miejsca, w którym osiedle ma się kończyć. Wszystkie domki zostaną wybudowane jednocześnie, za jednym pociągnięciem ręki. Jest to bardzo proste i ułatwiające rozgrywkę rozwiązanie.

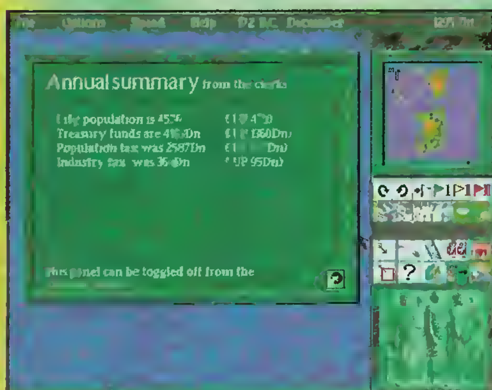
Naturalnie, miasto nie składa się wyłącznie z mieszkań, dlatego warto dać ludziom pracę, a także udogodnienia. Przede wszystkim należy postawić sobie forum. Jest to miejsce, gdzie kształci się poborców podatkowych, którzy będą zbierać należności od mieszkańców. Trzeba tu zaznaczyć, tego typu wpływy są głównymi (oprócz przemysłu) źródłami dochodu, dlatego należy zadbać, aby ściągano je sprawnie i na czas. Są trzy rodzaje forum, każde o różnej wielkości i skuteczności. Drugą istotną sprawą jest zapewnienie dobrego zaopatrzenia w wodę całego miasta. Ideałem byłoby tu umieszczenie stolicy prowincji całkowicie nad rzeką, jednak w praktyce jest to niemożliwe. Dlatego trzeba zadbać o dużą ilość ujść wody pomiędzy zabudowaniami. W tym celu wynaleziono rezerwuary, źródełka, fontanny oraz akwedukt. Nie dość, że stanowią one ozdobę terenu, to jeszcze ograniczają niebezpieczeństwo powstawania pożarów.

Równie ważnym aspektem życia w mieście jest rozwój przemysłu i handlu. Za ten ostatni odpowiadają bazary, przyczyniające się do wzrostu obiegu pieniędzy. Warto mieć kilka takich budowli, jeśli gród jest dość duży. Znacznie większe dochody przynosi jednak przemysł. Masz tutaj cały szereg zakładów zajmujących się wytwarzaniem bądź przetwarzaniem surowców. Zaliczają się do nich winnice, tartaki, kamieniołomy itp. Pomyślano w zasadzie o wszystkich możliwych w tamtym okresie do wyprodukowania rzeczach. Każdy taki zakład wygląda identycznie, wyróżnia go tylko symbol wytwarzanego towaru.

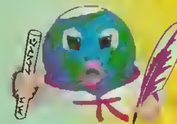
Wszystkie takie struktury reprezentują pewną kondycję finansową. Przedstawiają ją beczki stojące na dziedzińcu budowli. Może być ich maksymalnie siedem, co oznacza wyjątkowo prężną gospodarkę, a minimalnie zero, co należy interpretować odwrotnie. Przy budowie tych konstrukcji należy kierować się obecnością na mapie poszczególnych złóż. Wiadomo, że nie opłaca się decydować na wydobycie miedzi, jeśli jest jej bardzo mało lub nie ma wcale.



Skoro ustabilizowałeś już własny poziom gospodarczy, czas pomyśleć o bezpieczeństwie swoich podwładnych. Nietrudno się domyślić, że czasy, w których przyszło Ci działać, do najbezpieczniejszych nie należą. Imperialne prowincje nękane są napadami barbarzyńców, którzy chętnie złupiliby bogate i bezbronne miasto. Poza tym ktoś musi przecież pilnować porządku, aby nie rozwijała się przestępczość. Podstawową strukturą są koszary dla wojska. Obok nich funkcję porządkową pełnią prefektury i wieże. Warto mieć ich w mieście kilka. Wreszcie ostatni aspekt obronności to zabezpieczenie się przed napadem z zewnątrz. Należy zatem odgrodzić się od potencjalnego zagrożenia, oczywiście za pomocą murów miejskich. Aby jednak utrzymać kontakty z innymi ośrodkami cywilizacyjnymi, trzeba w odpowiednich miejscach ustawić bramy, którymi ludność mogłaby wjeżdżać lub opuszczać miasto.









Musisz także pomyśleć o zdrowiu i higienie osobistej swoich obywateli. Tutaj jest niewielki wybór, jednak w zupełności wystarczający, tj. łaźnie oraz szpitale. Budując te, jakże potrzebne struktury, możesz uniknąć przykrych niespodzianek w postaci chorób.

Jeśli już zaspokoiłeś podstawowe potrzeby ludności, wypada zadbać o ich, hmm... kultury duchowe. Reprezentują ją trzy rodzaje budowli. Pierwszy to rozrywka. Jak wiadomo, Rzymianie uwielbiali wprost chodzić do teatru lub cyrku, zwłaszcza, by popatrzeć na niezwykle ekscytujące pojedynki lwów z chrześcijanami (notabene, zawsze kończące się tak samo). Na szczęście, w programie nie ma nic na temat gustów kulinarnych drapieżników, natomiast pozostaje problem zapełnienia wolnego czasu mieszkańców. Aby się nie nudzili, możesz zabawić ich w jednej z sześciu budowli przeznaczonych do tego celu. Są to: teatr, odeon, arena, koloseum, cyrk. Ostatnią konstrukcją jest słynny cyrk Maximus ściągający w swoje podwoje ludzi z całego ówczas cywilizowanego świata. Brak rozrywki powoduje u mieszkańców niezadowolenie, które może wkrótce osiągnąć niebezpieczne rozmiary buntu. Dlatego też warto mieć któryś z tych budynków pod ręką. Podobne przeznaczenie mają świątynie, które odpowiadają za wiarę, a co za tym idzie, nastroje społeczne. Natomiast edukacja decyduje o poziomie wykształcenia. Wszystko to służy zachowaniu odpowiedniego stopnia zadowolenia społeczeństwa.

Wszystkie akcje budowlane możesz uzupełnić, stawiając jeszcze ogrody i place, a także (obowiązkowo!) drogi.

Każdy przyzna, że samo budowanie bywa nudne i monotonne, dlatego autorzy postanowili znacznie je ubarwić. I tak oto w spokojne życie miasta zaczynają wkradać się plagi. Najmniej istotną (o ile w ogóle zasługuje na to miano), za to najczęściej występującą jest degradacja dróg. W pewnym momencie poszczególne odcinki zaczynają po prostu znikać i trzeba je na bieżąco uzupełniać. Znacznie gorzej jest z pożarem, który nie dość, że atakuje najcenniejsze budynki, to jeszcze się rozprzestrzenia. Najlepszą radą nań jest całkowita izolacja, która oznacza zburzenie wszystkich sąsiadujących struktur. Podobnie należy postąpić w razie zarazy czy wzrostu przestępczości. Zastanawiam się nawet, czy programiści **Sierry** nie przesadzili nieco, umieszczając tyle przeszkadzajek.

Swój rozwój możesz obserwować za pomocą forum, w którym łatwo dowiesz się, w jakiej kondycji znajduje się miasto. Jest tu wszystko, co trzeba: raporty o wysokości opłat i zysków, liczbie ludności i wiele innych. Warto również wiedzieć, jak przedstawia się mapa całego imperium oraz znać stosunek cesarza do Ciebie, jesteś bowiem zobowiązany do uiszczania corocznej daniny swojemu władcy. Jeśli natomiast rozwijasz się wyjątkowo prężnie, trybut może zostać zmniejszony lub w ogóle anulowany. Widzisz więc, że warto się starać. Poziom miasta jest obrazowany przez wygląd budowli, a zwłaszcza domów mieszkalnych. Z czasem, w wyniku odpowiednich akcji, stają się one większe i okazalsze. Na ulicach pojawiają się przechodnie, słychać też bicie dzwonów w świątyni. Gdy dokonasz ważniejszego postępu (np. znacznie wzrośnie ludność) zobaczysz całkiem ładną animację, która pomaga wczuć się w rolę gubernatora.



Gra na poziomie miasta jest już i tak skomplikowana, jednak postanowiono jeszcze ją urozmaicić. Dlatego oprócz budowy grodu, musisz wspiąć się o stopień wyżej i przenieść na mapę całej prowincji. Tutaj także jest sporo do zrobienia, należy bowiem ustalić trasy handlowe łączące inne miasta. Aby taka trasa mogła istnieć, potrzebne są jednak drogi. Poza tym tutaj do Twoich zadań należy zakładanie kopalń i budowa portów, do których zawijają okręty wiozące towary. Na tym poziomie również wznosisz fortyfikacje. Przy okazji tej opcji warto powiedzieć o akcjach militarnych prowadzonych w grze. Jeśli chcesz, bitwy mogą być prowadzone automatycznie lub w ogóle ich nie będzie. Natomiast w przypadku, gdy chcesz poprowadzić wojska do boju osobiście, Twoim oczom ukaże się pole bitwy podobne nieco do znanego z ***Centuriona***. Schemat starcia jest także podobny do wyżej wymienionej gry, co oznacza, iż sprawdza się jako funkcjonalny i prosty.

Caesar 2 to kolejna strategia ekonomiczna, w której zamiast niszczyć, należy budować. Do jej niewątpliwych zalet należy grafika. Wysoka rozdzielczość SVGA to jest właśnie to, o czym się pamięta przez długi czas. Wszystkie budowle wykonano z dokładnością, dzięki czemu mają naprawdę zachęcający wygląd. Dodatkowy plus stanowią animacje, także bardzo dobrej jakości. Muzyka należy do spokojnych i nie drażniących słuchu. Zaimplementowano nieco efektów dźwiękowych i syntezę mowy, które stanowią niezłe uzupełnienie całości. Rozgrywka również należy do przyjemnych, a to za sprawą bardzo rozbudowanego i przyjaznego helpu (oprócz standardowej pomocy, zawarto gotowe podpowiedzi oraz historię każdej budowli). Jednym słowem - godziwa zabawa na przyzwoitym poziomie.

Piotr Bilski
"Alien"







UBEK

Producent: Twin Spark Soft

Jesteś najlepszym funkcjonariuszem UB, jaki kiedykolwiek działał. Zostałeś wybrany przez towarzyszy z centrali KGB w Moskwie do tego zaszczytnego zadania, jakim jest zniszczenie wstrętnej, imperialistycznej, w dodatku amerykańskiej elektrowni atomowej. Tak rozpoczęła się Twoja kolejna misja. Na miejsce dostarczył Cię samolot sił Układu Warszawskiego. Jeszcze tylko chwila do zrzutu. Zanuciłeś sobie piosenkę śpiewaną od przedszkola:

Bój to jest nasz ostatni
Krwawy skończy się trud
Gdy związek nasz braaa...

Tu nastąpił skok. W ten oto sposób znalazłeś się na wrogiej sobie, amerykańskiej ziemi.

Pewnie się zastanawiasz, Czytelniku, co ja tu za bzdury wypisuję, ale w ten właśnie sposób rozpoczyna się akcja kolejnej gry doomopodobnej na Amigę pt. **Ubek**. Jakiś rok temu demko z tą grą trafiło do redakcji ŚGK, od razu zjednując sobie naszą sympatię. Całość wydała się nam interesującą i wartą ukończenia propozycją, o czym powiadomiliśmy autora (tak, tak, był nim jeden tylko człowiek). Ponieważ z zasady nie zajmujemy się produkcją gier komputerowych, odesłaliśmy twórcę **Ubeka** do stosownych firm. W końcu program zdecydowała się wydać firma Twin Spark Soft (znana między innymi z *Amitekstu* i amigowej wersji *Super-Mema*). Samo doszlifowanie programu zajęło autorowi prawie rok, ale można się było tego spodziewać. Droga od demka do ostatecznej wersji jest dalsza, niż mogłoby się to wydawać. Dzisiaj, w zalewie innych amigowych doomów, gra nie jest już taką rewelacją, choć niektóre rozwiązania są bardzo ciekawe i do dziś niespotykane.



Ubek został podzielony na 18 etapów, z czego tylko te pierwsze odbywają się w elektrowni. Resztę przygód będziesz toczył w tajniej bazie na Kubie, a potem, gdy okaże się, że te wszystkie pomieszczenia to najprawdziwszy... Nie, dość, nie powiem więcej. Nie chcę Ci psuć zabawy w samodzielnym odkrywaniu kolejnych zadań bohatera.

W sumie gra od strony fabularnej prezentuje się naprawdę nieźle. Oprócz "normalnych" przeciwników, czekają Cię jeszcze pułapki w postaci kolców i wieżyczek. Jeśli myślisz, że to koniec i że gra jest za prosta, aby się nią zainteresować, to możesz włączyć "tryb zombie", a wtedy każdy zabity gość po chwili ożyje i znów będziesz musiał go zabić, a potem znów ożyje i tak w kółko. Aby się pozbyć definitywnie tego typu natrętów, musisz potraktować ich granatem. Tak na marginesie, taki zombie może być istną kopalnią amunicji - za każdym razem, gdy padnie, zbierasz nowy magazynek.

Do powyższych innowacji dochodzą jeszcze inne niespodzianki przygotowane przez autora, ale te już odkryj sam.



Twój arsenał jest spory. Znajdziesz tu pistolety, karabiny i granaty. Dodatkowym wyposażeniem są środki poprawiające żywotność. Są to: apteczki oraz butelki (bynajmniej nie z wodą).

Pomijając wszystkie zalety, gra tak naprawdę traci dziś sporo w stosunku do produkcji zachodnich (AB3D lub Breathless), jeśli chodzi o szybkość wyświetlania i samą jakość grafiki. **Ubek** wymaga 2 MB RAM i procesora co najmniej MC68020. Nie są wymagane kości AGA. Jest to dobra wiadomość dla ludzi posiadających A500/600 z kartą turbo, gdyż oni także będą mogli pobawić się **Ubekiem**. Niestety, gra nie działa zbyt szybko na standardowej A1200. Do tego posiada nienajlepszą grafikę. Przy włączonych teksturach podłóg i sufitów program zaczyna wyraźnie "haczyć". Dlatego w opcjach polecane jest ustawienie dla gołej A1200:

TRYB WYŚWIETLANIA - AGA COPPER. Istnieją jeszcze dwa inne tryby, jeden dla maszyn bez AGA, drugi dla "agowców" z dodatkową pamięcią.

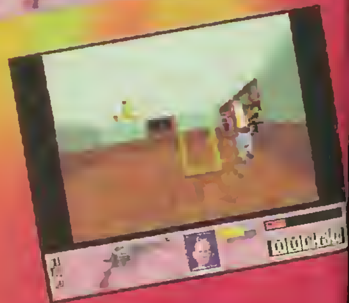
PODŁOGI/SUFIT: bez tekstur (gładkie) lub ewentualnie jeden wzór, lecz wtedy program zdecydowanie zwalnia. Opcję "Normalne" można jak zwykle użyć tylko na czymś lepszym od zwykłej, gołej A1200.

SZYBKOŚĆ: pełna, choć możesz dowolnie zmieniać szybkość obliczeń grafiki, co ma znaczenie w przypadku, gdy masz zbyt szybki komputer lub gdy pracujesz w wielozadaniowości.



PRIORYTET: najlepiej zostaw, jak jest. Opcja ta wyznacza, ile czasu procesora gra może wykorzystać do obliczeń. Przydatne raczej tylko przy równoczesnym uruchamianiu programów bardziej wymagających.

Jeśli chodzi o muzykę, to znajdziesz tu tylko jeden jedyny moduł. Oczywiście, można "odpalić" jakąś odgrywajkę w multitaksingu, ale nie o to chyba chodzi. Zresztą sam multitaksing przyda się raczej już nieco "podszkolonym" graczom. Ja osobiście stosowałem tę zaletę systemu operacyjnego Amigi u kolegi podczas zrzucania obrazków z kompaktu na twardziela - wszystko odbyło się bez najmniejszej wpadki (czytaj: zawieszenia się systemu), choć podobno przy niektórych programach system się zawiesza.



Podsumowując, muszę przyznać, że mam mieszane uczucia. Nie wiem, jak grę ocenić. Widać tu wspaniałą pracę autora, dużo świetnych pomysłów i różnych bajerów. Praktycznie gra korzysta z systemu, można też używać pióra świetlnego lub używać monitorów VGA (sterowniki systemowe). Wszystko to zostało zresztą opisane w instrukcji nagranej jako zbiór AMIGAGUIDE na dysku. Życzyłbym firmom zachodnim (oraz praktycznie wszystkim polskim), aby wydawały tak szczegółowe instukcje dotyczące spraw technicznych, jak to ma miejsce w przypadku **Ubeka**. Niestety, nie ocenia się tu instrukcji, tylko cały program, a ten jest taki, jaki jest.

Sebastian Babczyński
Muad'Dib

PS. Firma EUREKA rozprowadzająca w Polsce Amigi 1200 (zestaw Amiga Magic) dodaje do nich "za darmo" Ubeka.





Abuse

Producent: Crack Dot Com

"Obudził Cię jęk syreny alarmowej. Bez namysłu, prawie automatycznie, zerwałeś się z łóżka i rzuciłeś w stronę ubrania. Chwilę potem biegłeś już w stronę arsenału. Ze wszystkich stron dochodziły Cię krzyki przerażenia i jakieś nieludzkie odgłosy. Kiedy wybiegałeś ze zbrojowni wyposażony już w lekki karabinek laserowy, coś kazało Ci się odwrócić. W samą porę, bo zdążyłeś spalić szarżującego potwora. Przerażenie odjęło Ci zdolność myślenia. Potem jednak otrząsnąłeś się i ruszyłeś biegiem przez kręty labirynt korytarzy. Co pewien czas musiałeś się ostrzeliwać. W pewnym momencie wyjrzałeś przez okno. Miasto płonęło...".

Mordowanie całych armii paskudnych obcych to niezwykle interesujące zajęcie. Oto kolejna gra, która daje Ci taką możliwość. Mówiąc w skrócie, potwory napadły na naszą biedną Ziemię (musi być chyba planetą o niezwykłym znaczeniu strategicznym, skoro wciąż ktoś na nią napada), a Ty, nieustraszony wojowniku, musisz ich stąd przepędzić. Program z pozoru wygląda jak typowa gra zręcznościowa. Biegasz sobie niewielkim żołnierzem z dużym karabinem, który ma do czynienia z setkami kosmicznych najeźdźców. Z pozoru jest to stereotyp i takich gier mamy wiele, jednak Abuse posiada kiłka cech, które odróżniają ją od innych produkcji i czynią niezwykłe atrakcyjną pozycją. Przede wszystkim bohater jest poruszany w dość nietypowy, lecz dobrze pomyślany sposób. Mianowicie, klawiaturą przesuwasz samego żołnierza, natomiast mysz służy do wskazywania strzeleckiego celu. Co wię-cej, te dwie funkcje nie są ze sobą w żaden sposób powiązane, wobec czego komandos może biec w jedną stronę, a strzelać w drugą. Przypomnę, że podobne rozwiązanie, również z dobrym skutkiem, zastosowała firma *Psygnosis* w grze pt. ***Walker***. Wracając do **Abuse**, o ile broni laserowej wystarczy wskazać kierunek, w którym znajduje się przeciwnik, o tyle np. granaty wymagają już dokładnego wskazania celu. Poza tym obsługa jest bardzo prosta i intuicyjna. Naciśnięcie kursora "w dół" otwiera drzwi i uruchamia windy. I to w zasadzie wszystko. Oczywiście, można skakać i wykorzystywać naturalne przeszkody do własnych celów.

Druga dość istotna cecha nie jest już tak bardzo zauważalna, jednak po dłuższym kontakcie z grą nie da się jej przeoczyć. Jest to układ labiryntu i sposób jego przedstawienia. Dają się zauważyć pewne podobieństwa do ***Another World***. Dzięki temu nie wystarczy po prostu biec i strzelać. Czasem trzeba się po prostu zatrzymać i zastanowić, do czego służy napotkany właśnie przycisk. Takich paneli jest zresztą całkiem dużo. Zwykle są to przełączniki uruchamiające zapadnie lub otwierające drzwi, możesz jednak napotkać również panele aktywizujące działka automatyczne. Takie urządzenia, włączone w odpowiednim momencie, bardzo pomagają w walce. W poruszaniu się po kolejnych poziomach pomagają schody, teleporty oraz specjalny rodzaj drzwi. Wszystkie one przenoszą do nieco innej sekcji korytarzy. Nierzadko natkniesz się na dziwnie nadwątlone ściany. Te trzeba niszczyć, a odsłonią nową część kompleksu. Inna niespodzianka to jezioro płynnej lawy, pod którym również może się coś kryć. Poza samymi zawiłościami labiryntu wśród tuneli czai się bezlitosny i podstępny wróg. Najczęściej napotkasz stwory podobne do tych z filmowej serii "Aliens". Mają identyczne kształty, z tym, że dodatkowo wyposażone są w broń, której chętnie używają. Można rozróżnić kilka rodzajów tych stworzeń, charakteryzujących się kolorami i typem broni. Ich obecność poznasz, widząc charakterystyczne kokony zwisające z sufitu. Kiedy zaatakują, usłyszysz nieludzki wrzask. Od tej chwili musisz uważać, gdyż przeciwnik może się pojawić z każdej strony. Ulubionym miejscem przebywania jest sufit, jednak nierzadko występują również ze ścian. Walka z nimi jest problematyczna, gdyż strzelają celnie i trudno w nie trafić. Mniej niebezpieczne są platformy bojowe, które latają, zasypując Cię pociskami. Inne zagrożenie stanowią olbrzymy rzucające granatami. Tutaj jednak sprawa wygląda nieco lepiej, gdyż wystarczy ustawić się w odpowiednim miejscu i już jesteś bezpieczny. Na swojej drodze możesz także spotkać wielką maszynę, która będzie Cię spychać w stronę przepaści. Jest ona wyjątkowo wredna i odporna, zatem trzeba w nią posłać naprawdę dużo materiałów wybuchowych.

Do eksterminacji wroga autorzy przeznaczyli szereg środków militarnych, poczynając od wielkich laserów, a kończąc na miotaczu ognia. Poszczególne rodzaje broni znajdziesz w czasie gry. Wszystkie posiadane przez Ciebie egzemplarze są uwidocznione na dolnej listwie. Wybierasz żądane urządzenie, klikając na jego symbolu prawym przyciskiem myszy. Amunicję także możesz zebrać w korytarzach. Co istotne, każda broń wymaga innego rodzaju pocisków. W labiryncie znajdziesz również pakiety medyczne, dzięki którym uzupełnisz niedobór energii życiowej oraz specjalny pancerz dający Ci niezwykłe możliwości.



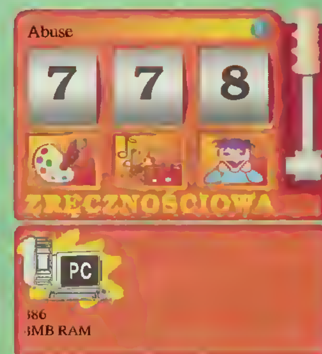


Grafika **Abuse** może nie jest wspaniała i ustępuje pod względem jakości wielu znanym produktom, jednak chyba nie to jest tu najważniejsze. Wszystkie postacie są wyraźne i dość dokładnie wykreowane. Zauważysz to lepiej, gdy zmienisz tryb rozdzielczości na obsługiwany przez VESĘ. Obraz w podwyższonych rozdzielczościach sprawia dobre wrażenie, tym bardziej, że w grach tego typu stanowi jeszcze rzadkość. Animacja nie budzi zastrzeżeń, co widać zwłaszcza podczas biegu lub wspinaczki po schodach. Muzyki, o dziwo, w grze nie ma, jednak nie jest to niedopatrzenie, a raczej celowe działanie. Zabieg ten nadaje Abuse wyjątkową atmosferę grozy, która emanuje z monitora. Oczywiście, grę uzupełniają efekty dźwiękowe, bardzo zresztą realistyczne. Wszystkie te elementy stawiają **Abuse** dość wysoko w rankingu gier platformowych. Na co więc jeszcze czekasz? Miotacz w dłoń i do ataku!

Piotr Bilski
"Alien"

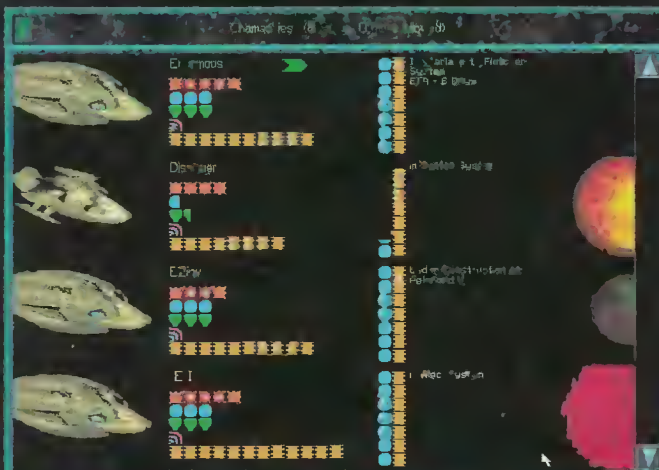








Sądzę, że po dwóch latach, jakie minęły od premiery *Master of Orion*, miłośnicy kosmicznych strategii znają już ten program od podszewki i chętnie zabraliby się za coś nowego (i również dobrego). Oczekiwania te gotowa jest spełnić firma **The Logic Factory**, która wraz ze swoim najnowszym dziełem zatytułowanym **Ascendancy** odważnie rozpoczęła podbój kolejnych systemów gwiezdnych.



O galaktykach i podróżach

Autorzy potraktowali swój program bardzo poważnie, co zaowocowało kilkoma, moim zdaniem, bardzo ciekawymi pomysłami. Jednym z nich jest na przykład trójwymiarowa mapa galaktyki. Ponieważ trzeci wymiar trudno byłoby dostrzec, patrząc na zbiorowisko punktów-gwiazd wyświetlonych na płaskim przecież ekranie, posłużono się tutaj małym trikiem: wprowadzono mianowicie element ruchu. Galaktyka, czy też raczej jej mapa, może obracać się wokół własnej osi, przez co trójwymiarowość ukazuje się, że tak powiem, w pełnej krasie. Naturalnie, efekt wizualny jest jakby tylko pobocznym zamierzeniem autorów. Znacznie ciekawsze są następstwa, jakie trzeci wymiar wnosi do gry, tutaj muszę jednak najpierw wspomnieć o tym, jak w **Ascendancy** można podróżować do gwiazd. Odbywa się to za pomocą tzw. star lanes, czyli międzyukładowych szlaków komunikacyjnych. W każdym systemie planetarnym, poza oczywiście gwiazdą i kilkoma planetami, znajdują się również zakończenia tychże szlaków. Ich liczba (zakończeń) waha się w zależności od układu, rzadko jednak przekracza liczbę trzech. Załóżmy teraz, iż w naszym systemie są dwa takie zakończenia. Oznacza to, że do układu tego dotrzeć można tylko z dwóch innych układów. "Star lanes" nigdy się bowiem ze sobą ani nie łączą, ani nie krzyżują i zawsze występują w postaci lini prostych. Jeśli teraz zażyczysz sobie, aby komputer zaznaczył na mapie galaktyki wszystkie znane Ci szlaki, to powstanie "drzewiasta" struktura o naprawdę bardzo skomplikowanej budowie. Załóżmy teraz, że w danej galaktyce znajduje się 15-20 gwiazd. Żaden problem, w takiej na pewno się nie zgubisz. Jeśli jednak na ekranie masz 100 gwiazd wraz z oznaczonymi szlakami oraz pozycjami poszczególnych statków kosmicznych, to śledzenie lotu jednego ze swoich okrętów wymaga poświęcenia naprawdę dużej ilości czasu i sporej cierpliwości. Gwiazdy i szlaki komunikacyjne położone bliżej Ciebie zasłaniają bowiem te znajdujące się dalej, w rezultacie czego tworzy się jeden wielki, nazwijmy to, bałagan. Tutaj ostatnią deską ratunku jest już tylko możliwość obracania mapy i nadzieja, że mimo wszystko uda się coś na niej znaleźć. Dla postronnego obserwatora wygląda to w każdym razie tak, jakbyś próbował zabrać się do kawałka mięsa i nie bardzo wiedział, z której strony zacząć.

W kontekście tego, co powiedziałem na początku, iż trójwymiarowa mapa to całkiem udany pomysł, ostatnie słowa mogą budzić pewne zdziwienie. Chciałbym tutaj wyjaśnić, że to, co generalnie dobrze spełnia swoją rolę - w tym przypadku mapa - niekoniecznie musi być do końca perfekcyjne. Problemy ze "znalezieniem się" występowały także i w **Master of Orion**, a przecież tam mapa była "tylko" dwuwymiarowa i nawet w połowie tak dobrze nie odzwierciedlała prawdziwego obrazu galaktyki, jak ta, którą proponuje **Ascendancy**. Słowem, przez dwa lata posunęliśmy się o krok naprzód w dziedzinie realizmu w kosmicznej kartografii.

ASCENDANCY

Producent: The Logic Factory

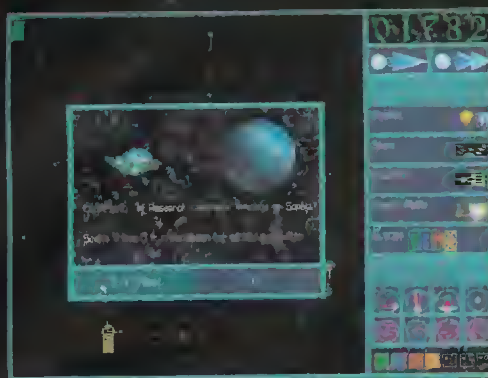
A czemu tu nie ma ludzi?

Jeśli mamy już jakąś galaktykę, to należałoby ją jeszcze zasiedlić istotami rozumnymi. Tych zaś znajdziesz w **Ascendancy** pod dostatkiem i to w wielkiej różnorodności. To wyboru masz 21 ras, z których każda (jak to zwykle bywa) posiada pewne określone









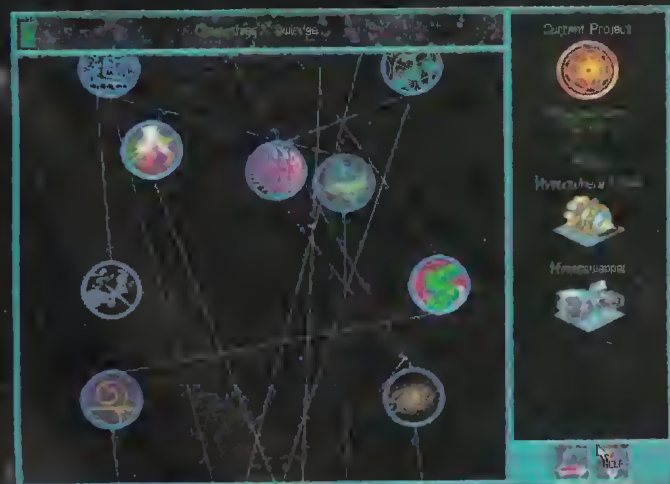


zdolności. Może to być zdolność do życia w ekstremalnych warunkach (Orfa - pochodzą z planety wulkanu), umiejętność wyśledzenia istot żywych gdziekolwiek by się one nie znajdowały (Kambuchka - ich ciało to w zasadzie membrana odbierająca wszelkiego rodzaju impulsy) czy też niezwykle rozwinięta inteligencja, dzięki której odkryć naukowych można dokonywać niejako na życzenie (Chamachies). Autorzy wyraźnie wytężyli swoje "inteligencje", aby zaskoczyć gracza różnorodnością ras. W tym wszystkim istota rzeczy kryje się w szczegółach, a te jednak są różne w obydwu programach.

W **Ascendancy** zarządzanie gospodarką poszczególnych planet nie jest, na przykład, procesem automatycznym. Każda z planet ma określoną liczbę miejsc nadających się pod zabudowę, na których Ty dopiero musisz wznieść fabryki, laboratoria badawcze i, powiedzmy, osiedla mieszkaniowe. Od tych trzech czynników zależeć będzie z kolei tempo produkcji przemyslowej, szybkość postępu naukowego oraz przyrost naturalny. Ten ostatni jest ważny z tego względu, że do budowy nowych instalacji potrzeba wolnych, nigdzie nie zatrudnionych do tej pory, ludzi (istot?). Jeśli zapomnisz o tym szczególe, to może się zdarzyć, że będziesz miał wolne miejsce pod budowę, ale nie znajdziesz nikogo, kto mógłby tę pracę wykonać. Z problemem tym możesz sobie poradzić, prowadząc intensywne badania naukowe. Jedno z odkryć pozwoli Ci bowiem opanować zasady automatyzacji. Szkopul jednak w tym, że w myśl zasady: im więcej laboratoriów, tym krótszy okres badań, należy mieć naprawdę sporo ośrodków badawczych, aby do tego "odkrycia" dotrzeć w relatywnie krótkim czasie. Musisz zatem budować laboratoria, do tego jednak potrzeba ludzi i koło się zamyka.

Tak mniej więcej można przedstawić podstawy ekonomii w **Ascendancy**. Nie jest to zbyt skomplikowane, jeśli pod swoją kontrolą masz kilka planet. Nie masz wówczas żadnych problemów ze zorientowaniem się, gdzie zbudowałeś już dane instalacje. Gdy liczba planet przekroczy 10, człowiek zaczyna się powoli gubić w gąszczu powstających jak grzyby po deszczu budynków. Biorąc pod uwagę czas, zarządzanie planetami zabiera go zdecydowanie najwięcej i zdecydowanie najmniej mi się podoba. Można wprawdzie włączyć opcję automatycznego zarządcy i odetchnąć na chwilę, jednak szczerze tego odradzam. To, co wyrabia komputer, przechodzi wszelkie granice zdrowego rozsądku.





dziwi mnie tylko jedna rzecz, a mianowicie brak ludzi. Czyżby ktoś postanowił w końcu zerwać z tradycją innych gier strategicznych, w których zawsze w końcu wygrywamy? Kto wie?

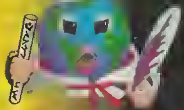
Od pomysłu do przemysłu

Ascendancy, pomimo dwóch lat, jakie dzielą ten program od ***Master of Orion***, w swoim głównym założeniu jest niemal identyczny jak jego starszy brat. Wszystko toczy się według starego wzorca: wybierasz rasę, odkrywasz nowe światy i kolonizujesz je, prowadzisz badania naukowe, a ich rezultaty jak najszybciej wprowadzasz w życie. W ten sposób rośniesz w siłę i w końcu, gdy nadejdzie odpowiedni moment, możesz rzucić wyzwanie innym rasom. Jak to się jednak mówi,



Bitwy

Prędzej czy później, ale raczej prędzej, dojdzie do spotkania z obcą inteligencją. To, jak ono się zakończy, zależy w równym stopniu od usposobienia rozmówców, jak i... stopnia wzajemnej wrogości między rasami, który możesz ustawić według własnych oczekiwań na początku gry. Pierwsze spotkanie kończy się zwykle tylko na wymianie uprzejmości, dopiero po bliższym poznaniu się może dojść do zacieśnienia stosunków lub do konfrontacji. Zakładając, że nastąpi to ostatnie, dobrze jest się zaopatrzyć w odpowiednią ilość statków i systemów obrony planetarnej. W tym miejscu dochodzę do jedynego chyba aspektu gry, który uważam, autorzy całkowicie położyli. Chodzi mianowicie o to, że liczba okrętów pozostających w Twojej dyspozycji zależy od ilości opanowanych przez Ciebie systemów planetarnych (liczba statków jest większa o jeden). Jeśli masz zatem 3 układy planetarne, Twoja flota może liczyć maksymalnie 4 statki. Proszę jednak zauważyć, że w tych



trzech układach może równie dobrze znajdować się 12 wielkich, bogatych w surowce naturalne gigantów, jak i 3 malutkie karzełki, na których z ledwością zmieści się garstka kolonistów. Moim zdaniem, ta zasada jest trochę sztuczna i naciągana. Znacznie rozsądniej byłoby przecież uzależnić liczbę statków na przykład od potencjału przemysłowego planety lub też jej zasobów finansowych, tak jak ma to miejsce w rzeczywistości. Gracze przyzwyczajeni do tysięcy statków operujących w *Master of Orion* będą się musieli przestawić na "olbrzymie" floty składające się z 20 okrętów operujące w Ascendancy. Hmm, jestem niepocieszony. Na szczęście, każdą planetę możesz zaopatrzyć w taką ilość systemów obronnych, na ile Ci starczy miejsca na orbicie - a więc standardowo 8. Mogą to być zarówno systemy pasywne: tarcze i urządzenia maskujące, jak i broń ofensywna.

Gdy dojdzie w końcu do bitwy, najlepiej byłoby, aby rozegrała się ona w Twoim systemie, gdyż oprócz statków, masz wówczas również przewagę uzbrojonych, mam nadzieję, planet. Strategia nie różni się w zasadzie ani na jotę od tego, co prezentują inne programy strategiczne. Bitwa podzielona jest na tury, podczas których przeciwnicy naprzemiennie bądź to wykonują ruch, bądź strzelają do siebie. Znacznie ważniejsza jest graficzna forma prezentacji kosmicznej bitwy. Według mojej oceny, stawia ona **Ascendancy** w rzędzie najlepszych programów tego typu. W czasie walki ukazuje się trójwymiarowy (a jakże!) obraz układu planetarnego wraz z pozycjami wszystkich statków, planet i zakończeń szlaków komunikacyjnych. Obraz ten, w zależności od potrzeb, możesz powiększyć, obrócić lub wycentrować na dowolnym wskazanym punkcie. Pozwala to cały czas być, że tak powiem, w centrum wydarzeń. Same bitwy natomiast, choć kolorowe, wspaniale dopracowane wizualnie oraz okraszone niezłą oprawą dźwiękową, nie wzbudziły we mnie takiego dreszczyku emocji, jak w *Master of Orion*.



Żeby jednak całkowicie nie pogrążyć **Ascendancy**, chciałbym wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie gry związanym pośrednio z prowadzeniem bitew. W czasie walki, jak to zwykle bywa, część statków ulega uszkodzeniu. Jeśli którąś z Twoich planet ma doki remontowe, możesz w nich przeprowadzić niezbędne naprawy. Wcale nie musisz jednak poprzestać tylko na nich. Załóżmy na przykład, że od momentu powstania statku dokonano kilku istotnych odkryć, w rezultacie czego w chwili obecnej dysponujesz lepszym rodzajem lasera. W doku każesz usunąć stary, a na jego miejsce montujesz nowy. Taka wymiana może dotyczyć wszystkich elementów statku i trwa znacznie krócej, niż budowa zupełnie nowej jednostki.

Jak z obrazka...

Nigdzie różnica dwóch lat pomiędzy *Master of Orion* i *Ascendancy* nie jest tak widoczna, jak w grafice i oprawie dźwiękowej. Porównanie wypada, jak między niebem i ziemią. *Master of Orion* to topornie oszlifowany diament, jeśli wziąć pod uwagę rozdzielczość w jakiej pracował (320*200) i muzyczkę z intra, która jakością w sam raz odpowiadała grafice. **Ascendancy** natomiast to już 640*480 pikseli, dzięki czemu znacznie poprawiono przejrzystość ekranu oraz nicsamowita, a jednocześnie łatwo wpadająca w ucho muzyka. Na szczególną uwagę zasługują zaś utwory instrumentale towarzyszące spotkaniom z poszczególnymi rasami. Kompozytor, kimkolwiek był, wspaniale oddał ich charakter. Aż szkoda, że melodie te są tak krótkie.

Podsumowanie

Ascendancy na pewno stanowi krok naprzód w dziedzinie kosmicznych strategii. Bardzo dobra grafika i dźwięk z pewnością przyczynią się do wzrostu popularności programu. Miłośnicy "hard" strategii mogą być natomiast trochę rozczarowani jakby nieco zbyt lekkim potraktowaniem, hmm, właśnie strategicznego aspektu gry. **Ascendancy** wyglądem przypomina bardzo ładny cukierek, w którym niestety zabrakło odpowiedniego nadzienia. Cóż, może *Ascendancy 2* okaże się pod tym względem znacznie lepsze.





Znany niemiecki XIX-wieczny strateg powiedział kiedyś, iż wojna to prowadzenie polityki, tylko że przy użyciu innych środków. Środkiem takiem jest na przykład jeden z najnowocześniejszych obecnie helikopterów bojowych - **Apache**. Jego właściwości i zdolności bojowe plasują go w światowej czołówce wyrobów tego typu, a różnorodne uzbrojenie pozwala stosować go w różnych warunkach bojowych. Nic dziwnego, że helikopter ten często pojawia się na ekranach naszych komputerów. Tak było m.in. w przypadku gier *Comanche* i *Gunship 2000*. Tak jest i tym razem w **Apache Longbow** firmy **Digital Integrations**.

Apache Longbow jest jak gdyby połączeniem dwóch wyżej wymienionych hitów. W zależności od wyboru może być pełnym symulatorem (opcja simulation), można również ograniczyć sterowanie do niezbędnego minimum (opcja Arcade), przekształcając grę w rasową strzelaninę. Dzięki takiemu rozwiązaniu każdy powinien znaleźć tu coś dla siebie. W ten sposób firma bardzo sprytnie powiększa krąg potencjalnych klientów, a co się z tym wiąże i zyski.

Program rozpowszechniany jest, jak przystało na grę wydaną w roku 1995, na CD-ROM. Na twardym dysku zajmuje od 4 do 55 MB, w zależności od rodzaju instalacji. Nawiasem mówiąc, bez względu na to gra ładuje się niezwykle wolno, każąc dość długo czekać na wczytanie poszczególnych elementów. To jedna z jej dwóch poważnych wad. Podobnie rzecz ma się z prędkością działania samego programu. Na szczęście, autorzy wyposażyli **Apache Longbow** w możliwość indywidualnej zmiany parametrów mających bezpo-







APACHE LONGBOW

Producent: Digital Integrations

średni wpływ na szybkość wyświetlanej grafiki. I tak w preferencjach można dowolnie zmieniać ilość wyświetlanych szczegółów, dostosowując wymagania stawiane przez program do wydajności komputera. Oprócz tego istnieje możliwość przełączania pomiędzy dwoma rozdzielczościami - 320x240 i 640x480. Dzięki temu, a może właśnie dlatego, program stanowić może gratkę nawet dla posiadaczy słabszych komputerów.

Dla coraz liczniejszych posiadaczy modemów, użytkowników sieci czy nawet kabla przystosowanego do bezpośredniego połączenia komputera tzw. null modemu programiści przygotowali też możliwość pogrania sobie z innymi graczami. Jeśli połączysz się z przyjacielem, możecie grać przeciw sobie lub występować razem w jednej formacji jako tak zwany prowadzący i Wingman bądź w jednej maszynie jako pilot i oficer. Przy użyciu sieci możliwa jest nawet wspólna zabawa maksymalnie do 16 graczy. Prawdę mówiąc dopiero te opcje w pełni wykorzystują możliwości programu.

Krajobrazy z włączonymi wszystkimi szczegółami prezentują się nieźle, trochę gorzej odwzorowani są przeciwnicy i efekty specjalne, takie jak wybuchy czy pożar. Ogólnie rzecz biorąc, grafika stoi na średnim poziomie. Nie rzuca na kolana, ale też nie można mieć do niej większych zastrzeżeń. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem. Jest trochę zbyt monotonny, choć trzeba przyznać. że digitalizowane komunikaty robią wrażenie.

Do wyboru są trzy scenariusze. W każdym z nich można zagrać zarówno pełną kampanię, jak i pojedyncze misje. Teatr działań obejmuje Bliski i Daleki Wschód. Oczywiście, kampanie oprócz geografii różnią się między sobą przede wszystkim stopniem trudności. W Jemenie nie powinieneś mieć większych problemów, gdyż przewaga Twojej armii będzie wręcz porażająca. Drugim teatrem działań są północna i południowa Korea. Najtrudniejsze jednak przed Tobą. Dopiero na Cyprze okaże się czy rzeczywiście jesteś takim dobrym pilotem, jak sądzisz.

Poziom gry możesz regulować zarówno poprzez zadeklarowanie rodzaju gry (arcade, symulacja), jak również poziomu przeciwników w opcji Preferences Enemy. Dzięki temu każdy może dostosować grę do swoich możliwości. Na szczęście, gdyż nic tak nie zniechęca do dalszej zabawy, jak zbyt trudny jej poziom, z niezliczonymi pułapkami i przeszkodami praktycznie nie do przejścia.

Dużą zaletą programu jest różnorodność misji. W jednych będziesz stroną atakującą, w drugich natomiast obrońcą. Będziesz musiał obronić swój lotniskowiec, zniszczyć ważne mosty, uczestniczyć w uwalnianiu jeńców czy bombardowaniu wrogich pozycji. Przebieg każdej misji (jest ich łącznie 60 po 20 na każdy kraj) zostanie Ci za każdym razem dokładnie wyjaśniony. ale... od pewnego stopnia wojskowego będziesz mógł sam decydować o wykonaniu misji i kolejności poszczególnych działań. Każda z nich będzie dokładnie opisana. W raporcie dowiesz się nie tylko o ilości helikopterów biorących udział w akcji, lecz również o celu, czasie przeznaczonym na wykonanie zadania, pogodzie i przeciwnikach. Oczywiście, zanim zabierzesz się za pełne misje, możesz. a nawet powinieneś trochę potrenować, nabywając pod okiem instruktorów tak przydatnego w walce doświadczenia. W ten sposób możesz poznać nie tylko sam helikopter, lecz również jego poszczególne systemy ogniowe, zachowanie się w ekstremalnych warunkach itp., od czego zależeć będzie Twoje życie.



Ogólnie rzecz biorąc **Apache Longbow** firmy Digital Integrations to kolejna ciekawa propozycja na komputerowym rynku. Sądzę jednak, że na przeszkodzie w osiągnięciu pełnego sukcesu rynkowego stanąć mogą mimo wszystko zbyt wysokie wymagania sprzętowe (dla SVGA) i zbytnia powolność w ładowaniu się kolejnych plansz. Być może niedługo pojawi się na rynku ***Apache Longbow 2***, w którym wyżej wymienione niedociągnięcia zostaną usunięte.

LEO







HAMMER OF THE GODS

Producent: New World Computing

Doś dawno temu, bo w kwietniu minionego roku, na łamach naszego pisma pojawiła się zapowiedź programu pod tytułem Hammer of the Gods. Rzecz wyglądała obiecująco i nie mogłem się doczekać jej wydania. Po długim oczekiwaniu udało mi się wreszcie dostać go w swoje łapska.

Pierwsze moje wrażenia są mieszane. Nieciekawa kolorystyka, mierna grafika. Po kilkunastu minutach gry ma się wrażenie, że już gdzieś coś takiego się widziało. Coś jakby ***Warlords*** połączone z ***Heroes of Might & Magic***, ale na znacznie gorszym poziomie. Postanowiłem wgłębić się bardziej w rozgrywkę.

Europa w zamierzchłej przeszłości. Cztery rasy dążą do jej zdominowania. Rasy te to ludzie z Półwyspu Skandynawskiego czyli Wikingowie, trole, elfy i krasnoludy. Na początku gry masz możliwość wyboru jednej z nich. Oprócz tych ras występują jeszcze Saksończycy. Są oni rdzennymi mieszkańcami Europy i to im właśnie będziesz musiał wydzierać teren.

Oprócz zdobycia panowania w Europie należy również pozyskać przychylność bogów. Każda z ras ma własny panteon bóstw. Poszczególni bogowie żądają wykonania określonych zadań w zamian za swoją przychylność. Może to być na przykład ofiara pieniężna lub zajęcie określonej liczby miast. Pomyślne wykonanie takiej misji jest przez nich sowicie nagradzane. Nie ma dowolności w wyborze bogów. Musisz piąć się od pośledniejszych bóstw do Odyna. Od niego otrzymujesz tytułowy Miecz Bogów, co jest jednocześnie zakończeniem rozgrywki.

W grze istnieje możliwość prowadzenia dyplomacji i wymiany handlowej pomiędzy graczami. Podczas gry masz możliwość przesyłania wiadomości do przeciwników. Mogą one być standardowo przygotowane przez komputer lub własnoręcznie "wklepane". Możesz również składać różnego rodzaju oferty dyplomatyczne, począwszy od wymiany handlowej, a skończywszy na propozycjach małżeńskich. Pozwala to wywierać dość różnorodne naciski na konkurentów.

Twoim podstawowym celem jest zajęcie wszystkich miast na kontynencie europejskim. Służą do tego oczywiście oddziały wojskowe. Każda z walczących ras ma do wyboru cztery ich typy. Dwa z nich, łucznicy i wojownicy, są wspólne dla wszystki i dostępne od początku gry. Dwa pozostałe dla każdej rasy są różne. Aby uzyskać do nich dostęp należy wypełnić zadnie postawione przez jednego z bogów. Wykonując wcześniej inne zadania, jesteś nagradzany przyznawaniem niektórych oddziałów. Niekoniecznie muszą to być oddziały z Twojej rasy.

Wykonując boskie polecenia, w nagrodę otrzymujesz również cenne przedmioty. Mogą to być zbroje poprawiające odporność na ciosy, różnego rodzaju bronie dodające punktów do celności czy siły, wreszcie przedmioty magiczne umożliwiające rzucanie czarów. Jedynymi postaciami mogącymi nosić artefakty są herosi.

Przejdźmy teraz do prowadzenia wojen. Bitwy zostały rozwiązane w podobny sposób jak w ***Heroes of Might & Magic***. Po zaatakowaniu wrogiego oddziału przechodzisz na nową planszę. Po jednej stronie ustawione są Twoje jednostki, a po przeciwnej wroga. Walka odbywa się stronami. Najpierw jeden gracz wydaje rozkazy, które są natychmiast wykonywane, potem to samo robi druga strona. Pierwszeństwo zawsze mają zaatakowani. Strategii nie ma w tym zbyt wiele. Różnice związane są w zasadzie z terenem rozgrywania bitwy. Na



otwartym terenie walka ogranicza się do wymiany ciosów. Jednak jeśli zaatakujesz miasto czy zamek, a przeciwnik nie wyjdzie na otwartą przestrzeń, otwiera się pole do popisu dla wojowników uzbrojonych w broń miotającą. Zniszczenie wrogich łuczników powoduje zburzenie muru obronnego. Pamiętaj, że na teren chroniony murem prowadzi tylko jedna droga, po moście przez fosę. Podobną sytuacją masz podczas









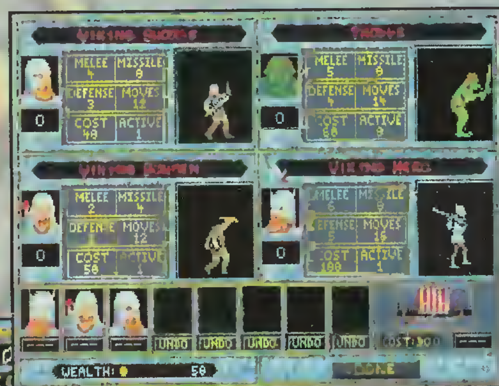




bitwy na morzu. Tutaj wrogie okręty zaczepione są burtami, a komunikację zapewniają dwa pomosty.

Każde zdobyte miasto przynosi określone dochody. Aby jednak je otrzymywać, musisz je najpierw zająć. Po pokonaniu obrony, należy poświęcić minimum jeden ze swych oddziałów, a może to być tylko łucznik albo wojownik, aby założyć własną kolonię. Ponieważ podczas ataku prawie całkowicie niszczysz populację miasta, przez jakiś czas nie przynosi ono zbyt dużych dochodów. Wraz ze wzrostem liczby mieszkańców rośnie ilość pieniędzy, jakie dane miasto przekazuje do Twojej kiesy. Jednocześnie spośród mieszkańców tworzone są oddziały wojskowe na stałe przypisane do danego miejsca. Służą one do bezpośredniej obrony. Ich siła i skład uzależnione są od statusu miasta. Im jest ono bogatsze, tym silniejsi są obrońcy. W związku z powyższym utrzymywanie garnizonów w silnych miastach nie jest konieczne.

Jednym z istotniejszych elementów każdej gry strategicznej jest produkcja nowych oddziałów. W **Hammer of the Gods** problem ten został rozwiązany w dość nieciekawy sposób. Produkować oddziały możesz tylko i wyłącznie w swojej stolicy. Podczas każdej tury jest oddawana do Twojej dyspozycji określona puła wojowników w każdej dostępnej kategorii. Jeśli nie przeprowadzisz rekrutacji odrazu, są oni przenoszeni do następnej. Pozwała to zakumulować sporą ich liczbę. Cóż z tego, skoro w jednej turze powołać pod broń możesz maksymalnie jedynie 9 wojowników. Nie ma znaczenia, ile miast posiadasz, oni zawsze pojawią się w stolicy. Powoduje to różnorakie trudności, choć trzeba przyznać, że znakomicie urozmaica rozgrywkę.







Nie będę ukrywał, że mimo początkowych oporów, gra ta wciągnęła mnie mocno. Jeśli chodzi o warstwę merytoryczną, nie mam jej zbyt wiele do zarzucenia. Poczynione powyżej uwagi dotyczące produkcji wojsk nie są zbyt wielkim mankamentem. Najwięcej zastrzeżeń mam do opakowania. Poziom grafiki pozostawia bardzo wiele do życzenia. Patrząc na ekran monitora ma się wrażenie, iż czas cofnął się o jakieś dwa lata. Cóż z tego, że grafika jest w trybie SVGA, kiedy zupełnie tego nie widać. Paleta zastosowanych barw została bardzo ograniczona, co nie dodaje grze uroku. Poza tym sam poziom wykonania grafiki jest nierówny. Portrety poszczególnych bogów i tarcze herbowe ras są wykonane na niezłym poziomie, natomiast pozostałe elementy trącą myszką. Zupełnie jakby rzeczy te zostały przygotowane przez dwie skrajnie różne osoby.

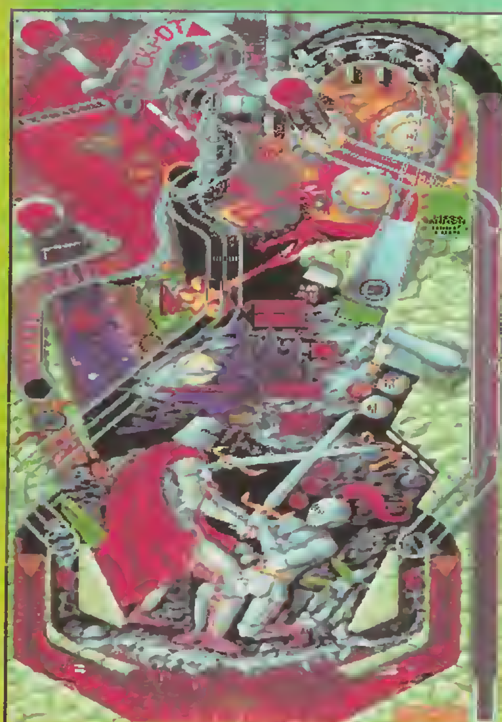
W grę grać może od jednego do czterech ludzi. Odbywać się to może i w sieci, jak i na jednym komputerze.

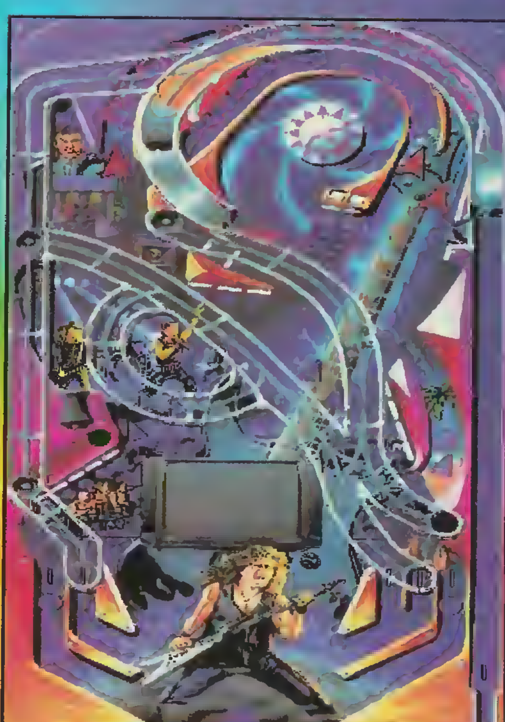
Mimo tych wizualnych niedociągnięć, warto zagrać w **Hammer of the Gods**, ponieważ warstwa merytoryczna pozwala znakomicie spędzić wolny czas.

Heinz F.









W dziedzinie tradycyjnych pinbali, w odróżnieniu od pinbali 3D, powiedziano już prawie wszystko. Każdy nowy produkt różni się od poprzedników, pomijając stronę graficzną, przede wszystkim ilością fliperów, ich rozmieszczeniem na planszy oraz prędkością i dokładnością scrolingu samego stołu. Firmą wiodącą na rynku pinbali jest niewątpliwie ***21st Century Entertainment***. Inne firmy softwarowe dość niechętnie wkraczają w jej kompetencje. Wyjątek stanowi **Epic Megagames**. Na polskim rynku znane są jej produkty: ***Fliper*** i ***Epic Pinball 3***. Teraz wydał, wraz z **Electronic Arts**, nowy produkt - **Extreme Pinball**.

Pierwsze wrażenie przy tego typu grach jest zawsze takie samo - Boże, co za bałagan. W **Extreme Pinball** "już" po dwóch dniach intensywnej gry udało mi się rozpoznać wszystkie zależności występujące na poszczególnych stołach. Wtedy jednak zaczęła się prawdziwa zabawa.

Samych płansz jest cztery - czyli ogólnie obowiązujący standart. Każda z nich odnosi się swym charakterem do innego miejsca.

Medieval Knights - powrót do średniowiecza;

Rock Fantasy - kraina głośnej muzyki;

Urban Chaos - zabawa w policjantów i złodziei;

Monkey Mayhem - wizyta w ZOO.

Trudno jest w dzisiejszych czasach napisać o pinbalu coś odkrywczego. Dlatego podkreślę tylko fakt bardzo dobrego przygotowania tej gry pod względem technicznym. Dotychczas najczęstszym zarzutem stawiany pecetowym grom tego typu był nienajlepszy, haczący się scroling. W **Extreme Pinball** autorom udało się doprowadzić go prawie do perfekcji. Dzięki temu szybkość gry wzrosła niepomiernie. Początkowo miałem nieliche problemy z nadążeniem za rozwojem wydarzeń na planszy, a nie chwaląc się, w innych grach tego typu nigdy mi się to nie zdarzało. Ogólnie ujmując, jestem pod wrażeniem. Nie tylko technicznym, ale i zabawowym.

Dźwiedź



Producent: Electronic Arts/Epic Megagemes







MISJA HAROLDA

Producent: MarkSoft/Art4

MarkSoft znany jest przede wszystkim z gry *Mentor*, którą zresztą uhonorowaliśmy swego czasu Złotym Dyskiem '94. **Misja Harolda**, najnowsza produkcja tej firmy, pojawia się niemal rok później. Czy gra ta powtórzy sukces swojego poprzednika?

Na początek fabuła. Jest rok 54fc3 p.s.s. (po stworzeniu sieci). Populacja Pixeli powoli, ale nieubłaganie, przejmuje kontrolę nad całym Systemem. Zaawansowana technologia, jaką Pixele dysponują, umożliwia im życie na wysokiej stopie. Jednocześnie stan ten, w spojrzeniu innych narodów, stanowi zagrożenia dla równowagi świata Xenix. Powstaje Międzysystemowa Organizacja AntyPixelowa. To właśnie ona wynajmuje Wielkiego Wirusa, który ma przyczynić się do zagłady Pixeli. Wkrótce Wielki Wirus zajmuje pałac IFF i tyranią wprowadza swoje rządy. Pixele oczywiście walczą o swoją wolność. Powstaje zbrojne podziemie, ale skłócone, niewiele jest w stanie zdziałać. W końcu opozycjoniści postanawiają wynająć fachowca, najlepszego w Systemie płatnego zabójcę - Harolda.

Dokładnie w tym miejscu wkraczasz na arenę Ty, Drogi Graczu. Twoim celem jest pokonanie Wielkiego Wirusa i ofiarowanie Pixelom wolność. Po przybyciu na miejsce natychmiast zostajesz przechwycony przez szefa kontrwywiadu, który usiłuje odwieźć Cię od tego zamiaru. Dowiadujesz się też, że dotychczasowy prezydent, przywódca opozycji, nieżyje, a przed śmiercią, na torturach, zdradził cel Twojej misji Wielkiemu Wirusowi (stąd spotkanie z szefem kontrwywiadu). Zostajesz tymczasowo uwięziony, aby przemyśleć sobie to i owo. Nie martw się, po pewnym czasie z pomocą przyjdzie Ci ruch oporu, a dokładniej Zjednoczony Front Zwalczania Okupacji Wielkiego Wirusa z Hart Mac Gregorem na czele. Otrzymasz od niego klucz, którym będziesz mógł wykopać tunel. Dalej wszystko toczy się tak, jak to zazwyczaj bywa z płatnymi zabójcami. Nie powiem nic więcej - przekonaj się sam, jeśli chcesz.



Wizualnie gra prezentuje się oryginalnie. Być może grafika nie sięga hollywoodzkich wyżyn, ale też nie musi. Wystarczy, że ma to coś, co nazywamy spoistością stylu i własnym klimatem. Na plus przemawia także duża ilość lokacji. Fabuła, choć dziwaczna, należy moim zdaniem do udanych. Dialogi są jednocześnie zabawne, jak i wciągające. Poza tym w sferze tej zastosowano pewną innowację. Otóż poza przygodami w "prawdziwym" komputerowym świecie, czekają Cię także zadania we wnętrzu wirtualnych plakatów. Ciekawy pomysł. Oceniając dalej, muzyka i efekty dźwiękowe być może nie zachwycają, ale są na wystarczającym poziomie, by się nimi nie znudzić.

Niestety, poza zaletami gra ma także kilka poważnych usterek. Przede wszystkim drażni sposób zbierania przedmiotów. **Harold** najpierw podchodzi do wskazanego celu, potem następuje króciutka animacja wzięcia znaleziska, przejście do ekranu inwentarza i powrót do **Harolda**. Całość trwa długo, za długo i po jakimś czasie zaczyna niesamowicie denerwować. Podobny problem powstaje przy zmianie lokacji. Jeden obrazek powoli znika, a dopiero po chwili pojawia się następny. Sorry, ale jeśli mam wciąż czekać, zamiast grać, to wolę już pooglądać TV. Kolejna sprawa to sposób prowadzenia rozmowy. Różnorodność dialogów, ich polot i dowcip, owszem, zachwycają, kłopot jednak w tym, że w międzyczasie można stracić wątek, gdyż zadanie serii pytań oznacza nieustannie klikanie na znaczniki poniżej. I znów traci się czas na rzeczy zbędne. Nie można było zrobić tego inaczej, przyjaźniej dla użytkownika? Do tego wszystkiego dokłada się fatalnej jakości introdukcja, która zasługuje na publiczne napiętnowanie. Obrazek, a pod nim zmieniający się tekst, po minucie drugi i znów kilogram tekstu, a na koniec trzeci i też okraszony tekstem. Panowie, to chyba już nie te czasy.

Na szczęście, powyższe wady zostają zupełnie przyćmione przez wspomnianą już fabułę gry. Humor, humor i jeszcze raz humor - oto czym jest **Misja Harolda**. Ogólnie, gra plasuje się w górnej strefie stanów średnich. Jeśli komuś nie przeszkadzają wymienione wcześniej mankamenty, może po **Misję Harolda** sięgnąć ze spokojnym sercem, licząc na kilka godzin uśmiechu.

Adam Bard









REBEL ASSAULT 2

Producent: Lucas Arts

W naszym współczesnym świecie wiele jest rzeczy, które mają znaczny wpływ na naszą świadomość i dalszą drogę życiową. Mogą to być ludzie, zdarzenia, filmy itp. Ostatnio istotniejsza staje się ostatnia grupa, z którą związany jest znaczny procent ludzkości. Ośmielam się twierdzić, że jednym z filmów, które pozostawiają niezatarty ślad w umyśle człowieka są "Gwiezdne wojny". Nie zamierzam wychwalać tego dzieła, na jego temat powiedziano i napisano już dość. Wystarczy zaznaczyć, że stworzenie trylogii było ważnym wydarzeniem w historii kina. Czas jednak leci, od ukończenia ostatniej części upłynęło już dziesięć lat, a wierni fani czekają na realizację dalszych przygód swoich bohaterów. Tymczasem możemy śledzić losy galaktyki na ekranach komputerów, a to dzięki firmie **Lucas Arts**. Po wydaniu doskonałego symulatora ***X-Wing*** powstał projekt stworzenia czegoś odmiennego, co jednak trzymałoby się konwencji narzuconej przez film. Tak w roku 1993 narodził się ***Rebel Assault***. Gra okazała się wielkim sukcesem; sprzedano ponad 1 mln egzemplarzy i z pewnością za jej sprawą zwiększyła się sprzedaż napędów CD-ROM. Teraz pojawiła się, zapowiadana już od dawna, druga część tej gry.

Wydarzenia opisywane w programie są całkowicie oryginalne i bardzo intrygujące. Złowrogie Imperium szybko otrząsnęło się po stracie Gwiazdy Śmierci i rozpoczęło realizację nowego straszliwego projektu. Tajemnicza broń jest jeszcze potężniejsza od poprzedniej, lecz zanim zostanie wprowadzona do użytku, musi zostać przetestowana. Aby uniknąć kłopotów, Siły Ciemności jako poligon wybrały sektor Dreighton Nebula, który od dawna cieszył się złą sławą kosmicznego Trójkąta Bermudzkiego. Wkrótce wszelkie statki, które miały pecha pojawić się w pobliżu systemu, znikały bez śladu. Dlatego dowództwo rebeliantów wysłało tam swojego najlepszego człowieka - Ciebie, Rookie One. Twoje zadanie to odkrycie, nad jakim projektem pracuje Imperium oraz powstrzymanie go. Wyruszasz razem z niewielką grupą zwiadowczą prosto w paszczę lwa...

Rebel Assault 2 jest zaawansowaną technologicznie grą zręcznościową, która oferuje grającemu 15 różnych poziomów do ukończenia. Misje, które będziesz musiał wykonać są bardzo urozmaicone i, trzeba przyznać, bardziej urozmaicone, niż w części pierwszej. Masz tu mrożący krew w żyłach lot przez pola asteroidów, walkę z TIE Fighterami, a także zadania dywersyjne w bazach wroga. Autorzy rozwinęli skrzydła i wprowadzili znaczne urozmaicenie jednostek biorących udział w bitwach. Wreszcie pojawiły się znane z "Powrotu Jedi" skutery oraz legendarny już Sokół Millenium. Także scenerie uległy zmianom. Akcja toczy się na powierzchniach planet, w bazach i oczywiście przestrzeni kosmicznej. Jeśli zaś chodzi o model gry, poszerzono nieco możliwości użytkownika. W ***Rebel Assault*** nie sterowałeś myśliwcem, a tylko poruszałeś celownikiem z wnętrza kokpitu, natomiast pojazd poruszał się po wytyczonej przez autorów trasie. Trzeba przyznać, że po ***X-Wingu*** był to pewien krok w tył, dlatego nie wszystkie rozwiązania tu zawarte zdały egzamin. Tym razem postarano się, abyś miał większy wpływ na akcję. Dla przykładu, podczas lotu w kanionie nad powierzchnią planety sterujesz statkiem osobiście, z zewnątrz. Nie znaczy to naturalnie, że możesz sobie polecieć, gdzie Ci się żywnie podoba. Pewne ograniczenia nadal istnieją, jednak grający ma już pewne wrażenie swobody. Dobrym rozwiązaniem było wprowadzenie do programu sekwencji "doomopodobnych", gdzie kryjąc się w czeluściach bazy wroga strzelasz do znienawidzonych żołnierzy. Z góry jednak uprzedzam, iż nie jest to akcja w stylu ***Dark Forces***. Właściwie Twoje możliwości ruchowe zostały ograniczone do chowania się w odpowiednim momencie oraz decydowania, w którym kierunku zwrócić karabin i wystrzelić. Wydawać by się mogło, iż jest to wielce nieskomplikowana, wręcz zwyczajna strzelanina, jednak z drugiej strony dostarcza wiele zabawy. Zasady gry pozostały niezmienione, co oznacza, że dysponujesz odpowiednim zapasem energii, pewną ilością "żyć" oraz licznikiem punktów. Zadanie na ogół jest proste: przeżyć i zlikwidować jak najwięcej przeciwników. Dodatkowe urozmaicenie stanowią poziomy trudności, podnoszące atrakcyjność rozrywki.





Warto, a nawet trzeba powiedzieć co nieco o licznych animowanych scenach towarzyszących Twoim postępom. Idąc z duchem czasu, **Lucas Arts** zaangażowała do nich aktorów i użyła całego dostępnego sprzętu wykorzystywanego przy produkcji "Gwiezdnych wojen". Dlatego też cały czas widzisz prawdziwych żołnierzy imperialnych i rebelianckich, w oryginalnym umundurowaniu. Nie mogłoby zabraknąć majestatycznej postaci Lorda Vadera, która także pojawia się w przerywnikach. Do generacji scenerii użyto zaawansowanych technik graficznych, a połączono



je z rzeczywistymi postaciami za pomocą blue screenu. Nie chciałbym popadać w nieuzasadniony zachwyt, jednak muszę to powiedzieć: efekt jest cudowny, niesamowity i wspaniały. Dzięki niemu przypominają się sceny z trylogii wprawiające w osłupienie i podziw widzów. Tego nawet nie da się opisać, najlepiej jest to zobaczyć samemu. Aż trudno uwierzyć, iż obraz takiej jakości można wygenerować na komputerze domowym. Oczywiście, jakość grafiki nie dotyczy wyłącznie przerywników. Równie dobrze wyglądają tła poziomów i wszelkie rekwizyty. Daje się tu zaznaczyć spory postęp w stosunku do poprzednika. Wystarczy tylko spojrzeć na majestatyczną sylwetkę gwiezdnego niszczyciela unoszącą się w przestrzeni. Widać, że gry komputerowe zbliżają się jakością do obrazów kinowych. Muzyka także nie pozostaje w tyle. Oryginalne tematy z filmu znane są chyba wszystkim graczom. Ich jakość nie budzi żadnych zastrzeżeń , zwłaszcza na 16-bitowych kartach dźwiękowych. Oczywiście, program posiada pełną syntezę mowy, która daje o sobie znać przez cały czas.

Ogólnie rzecz biorąc, **Rebel Assault 2** stanowi niezwykle smakowity kąsek dla wszystkich fanów "Gwiezdnych wojen". Urozmaicona fabuła i związek ze słynną sagą powinny przyciągnąć rzesze potencjalnych odbiorców. Do zalet niewątpliwie zalicza się grafika, muzyka i szybka akcja. Jedyną wadą, jaką znalazłem, jest dość liniowy rozwój wydarzeń, jednak jest on elementem zamierzonym przez twórców. Poza tym pewną barierę stanowią wymagania sprzętowe. Wiadomo - jakość wymaga odpowiednio potężnego komputera. Dlatego bez 8 mega ani rusz, jednak to już chyba standard. Podsumowując, uważam **Rebel Assault 2** za niezwykle udane dzieło, mające wszelkie szanse na stanie się hitem. Obowiązkowa pozycja dla sympatyków gwiezdnej sagi.

Piotr Bilski
"Alien"

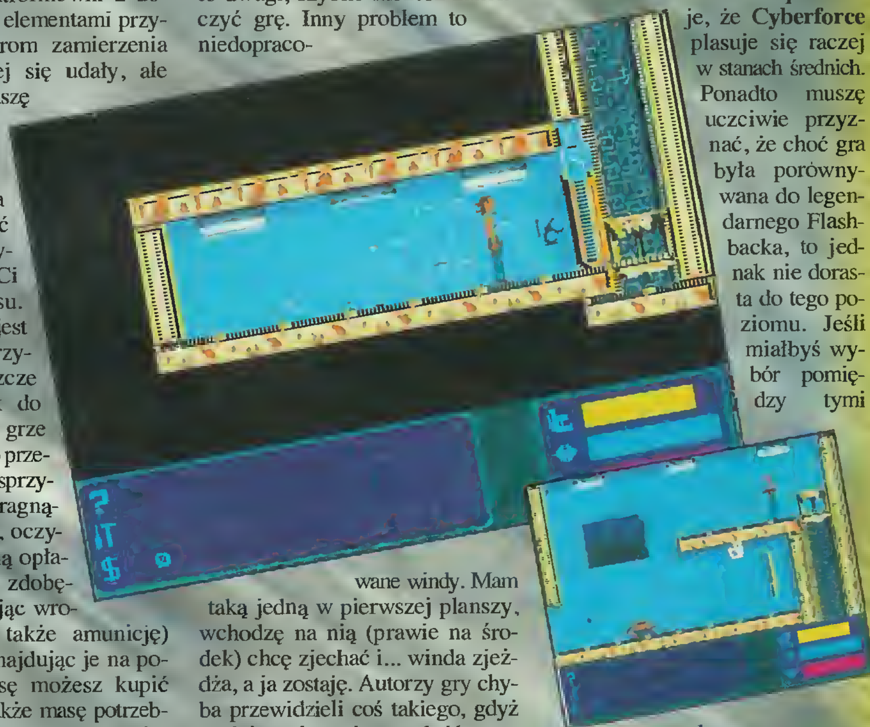


CYBERFORCE

Producent: Mirage

Wiek XXI. Jesteś cyborgiem skonstruowanym przez genialnego naukowca. Twoje zadanie jest jak zwykle banalne - ot, po prostu, musisz uratować swojego twórcę, ratując przy okazji świat i cały gatunek ludzki. Tak zaczyna się nowa polska gierka pt. **Cyberforce** wydana przez **Mirage**.

Gra w założeniach miała przypominać ***Flashbacka*** czyli być pomieszaniem platformówki z dobrą strzelaniną i elementami przygodówki. Autorom zamierzenia te mniej więcej się udały, ale z przykrością muszę tu stwierdzić, że raczej mniej niż więcej.



Do przejścia masz tylko pięć etapów, ale myślę, że zajmie Ci to trochę czasu. Ogólnie fabuła jest dobra, choć przydałoby się jeszcze trochę zagadek do rozwiązania. W grze spotkasz zarówno przeciwników, jak i sprzymierzeńców pragnących Ci pomóc, oczywiście za drobną opłatą. Pieniądze zdobędziesz, rozwalając wrogów (czasami także amunicję) lub po prostu znajdując je na podłodze. Za forsę możesz kupić kary-klucze, a także masę potrzebnych informacji (np. kod otwierający drzwi). Możesz też pohandlować narkotykami (czegóż to się nie robi dla wyższego celu). W sumie gra jest prosta, ale też wciągająca i pozostałaby taką, gdyby nie wady. To przez nie możesz skutecznie popaść w załamanie nerwowe.

Postać głównego bohatera gry jest znacznie większa, niż postać z gry ***Flashback***, ale to można przeboleć. Może nawet jest to trochę ciekawsze rozwiązanie, niż w wyżej wymienionej gierce. Będąc przy grafice, trzeba przyznać, że jest ona całkiem, całkiem, szczególnie jeśli chodzi o windy i tła. Animacja bohatera miała być bardzo dobra; niestety, w rzeczywistości wygląda to raczej średnio i nie zachwyca. Zupełnie denerwującą rzeczą jest walka, gdyż po wyciągnięciu broni nasz kochany cyborg stoi jak słup soli i można się tylko odwrócić, kucnąć lub wstać. I gdzie tu wspaniała animacja z ***Flashbacka***, gdzie skoki, biegi, przewroty z bronią? Poza tym każdy zeskok z platformy (nawet tych niższych) kończy się utratą pewnej ilości energii. Jeśli nie będziesz zwracał na to uwagi, szybko możesz zakończyć grę. Inny problem to niedopracowane windy. Mam taką jedną w pierwszej planszy, wchodzę na nią (prawie na środek) chcę zjechać i... winda zjeżdża, a ja zostaję. Autorzy gry chyba przewidzieli coś takiego, gdyż na ścianach można znaleźć przełączniki umożliwiające wezwanie windy, ale co z tego, kiedy podczas wykonania jakiegokolwiek ruchu od razu spadam. Kolejną sprawą jest fakt, że wcale nie widać przedmiotów i aby coś znaleźć, musisz nad danym przedmiotem przejść. Wad, jak widać, jest całe mnóstwo, co zdecydowanie dobija grywalność i skutecznie zniechęca potencjalnego gracza (a więc i klienta).

Jedną z niewielu zalet programu jest bardzo dobra muzyka. Tutaj widać, że autorzy się postarali. Jeśli ktoś chce, może sobie przesłuchać wszystkie moduły z gierki jakimś playerem lub nawet zwykłym Filemasterem. Dość dobrze przedstawiono też terminale komputerowe. Napisano nawet specjalny system, dzięki któremu możesz je obsługiwać. Tu tkwi też zabezpieczenie programu - podasz zły kod i wylatujesz z terminalu, ale jednocześnie nie następuje reset Amigi. Rozwiązanie dość pomysłowe.

Podsumowując, gra mogłaby być produkcją kasujące wszystkie dotychczasowe programy znajdujące się na rynku, ale ogromna liczba wad powoduje, że **Cyberforce** plasuje się raczej w stanach średnich. Ponadto muszę uczciwie przyznać, że choć gra była porównywana do legendarnego Flashbacka, to jednak nie dorasta do tego poziomu. Jeśli miałbyś wybór pomiędzy tymi dwoma programami, zdecydowanie polecam produkt francuski. I nie pomogą tu apele autorów gry o kupowanie polskiego oprogramowania

Sebastian Babczyński
"Muad'Dib"







Dziwna pora na przejażdżki, pomyślałem, zauważywszy na swojej drodze kolumnę czołgów. Nie namyślając się wiele, ruszyłem ochoczo w ich stronę. Chwilę potem moje rakiety zamieniły pojazdy w płonące wraki. Nie zdążyłem się jednak nacieszyć sukcesem, gdyż nagle pojawił się za mną wrogi śmigłowiec Mi-24. Bezczelnie usiadł mi na ogonie i ostrzeliwał z działka. Wykonałem zwrot i już go miałem przed sobą. Jeden stinger załatwił sprawę. Z wyraźną przyjemnością patrzyłem, jak spadająca maszyna wiruje wokół własnej osi. Ruszyłem dalej. Zaczynałem się niepokoić, gdyż nigdzie nie widziałem pilota, a paliwo było już na ukończeniu. Wreszcie dostrzegłem obłoczki dymu wydobywające się z naszego F-14 Tomcat. Zbliżyłem się i wylądowałem...

HELLFIRE ZONE

Producent: Gametek

Zainteresowanie autorów gier komputerowych śmigłowcem AH-64 Apache jest nieustające. Dopiero co ukazał się symulator firmy ***Digital Integration***, a już spodziewamy się trójwymiarowej zręcznościówki ***Thunderhawk 2***. Jednakże konkurencja nie śpi i wciąż możemy oczekiwać niespodzianek. Jedną z nich jest program autorstwa spółki **Gametek** pt. **Hellfire Zone**. Jak nietrudno się domyślić, jego główną atrakcją jest helikopter bojowy, który ma do wykonania szereg misji ratunkowych. Na polu walki zestrzelono Twoich kolegów i to właśnie Ty masz niewątpliwy zaszczyt ich uratować. W zasadzie cele operacji są dziecinnie proste i zostały jasno określone podczas krótkiego, acz okraszonego niezłymi animacjami intra. Podczas dziesięciu bitew należy odnaleźć i odwieźć bezpiecznie do bazy pechowych pilotów.

Gra należy do gatunku strzelanin, jest jednak oparta w pewnym stopniu na symulacji. Zacznijmy od tego, że w dość niezwykły sposób przedstawiono widok na pole walki. Jest to trójwymiarowe środowisko okraszone szeregiem elementów oraz ładnym obrazkiem w tle. Swoją maszynę widzisz dokładnie na środku ekranu "z zewnątrz". Nie znaczy to jednak, że przez cały czas będziesz nią sterował, oglądając tylne dysze. Krajobraz jest widziany cały czas z jednej perspektywy, natomiast śmigłowiec obraca się w dowolnym kierunku wokół własnej osi. Jest to rozwiązanie podobne nieco do zastosowanego w ***Desert Strike***, jednak tam mieliśmy do czynienia z obrazem pseudotrójwymiarowym, podczas gdy tu latasz naprawdę w przestrzeni.

Dość nietypowo rozwiązano obsługę, która jest efektem takiego, a nie innego obrazu pola bitwy. Klawisze [-] i [=] odpowiadają za siłę ciągu, lecz kursory "góra" i "dół" nie powodują lotu do przodu lub do tyłu, lecz zmianę wysokości. Co poniektórym takie sterowanie może sprawić nieco kłopotów, jednak jego opanowanie nie zabiera znowu tak dużo czasu. Aby nie było wątpliwości, zaznaczam, iż sprawne sterowanie jest niezbędne w starciach z wrogiem, często bowiem trzeba zejść z drogi rakiecie bądź uniknąć zderzenia z inną machiną latającą czy drzewem.

Schematy misji są bardzo do siebie podobne. Wszystkie polegają na wystartowaniu z bazy macierzystej, przelocie przez poszczególne punkty nawigacyjne, odnalezieniu rozbitka, zabraniu go na pokład i dotarciu do bazy docelowej. Oczywiście, w założeniach wygląda to prosto, lecz po drodze czekają Cię różnorakie niebezpieczeństwa. Przede wszystkim między punktami czai się cała masa przeciwników, którzy bardzo chętnie poślą Cię do piachu. Są to śmigłowce, samoloty, czołgi, działka przeciwlotnicze, a także bunkry i piechota. Potrafią być niebezpieczni, dlatego lepiej jest strzelać szybciej i celniej, niż oni. Ich główne uzbrojenie to działka, a także rakiety kierowane. Trafienie któregokolwiek z nich oznacza odjęcie Twojemu pancerzowi 1% "energii". Nie jest to dużo, ale misje są długie i podczas ich wykonywania możesz zginąć postrzelany przez pociski.

To nie jedyne niebezpieczeństwo grożące ze strony wroga. Dużo groźniejsze jest zderzenie z czymkolwiek, gdyż oznacza natychmiastowy koniec wycieczki. Dlatego należy uważać nie tylko na latające wokoło rakiety, ale również na przeszkody terenowe.

Oprócz wszelkich niebezpieczeństw związanych z przeciwnikiem przyjdzie Ci stoczyć pojedynek z czasem. Nie jest on co prawda ściśle limitowany, jednak należy wykonywać zadanie tak szybko, jak się tylko da. Powodem pośpiechu jest paliwo. Jak na złość, jego zapasy nie wystarczają na przelot całej trasy, dlatego należy je zdobyć na wrogu. Jak? Po pierwsze, trzeba odnaleźć cysternę przewożącą tę drogocenną substancję. Ma ona bardzo charakterystyczny wygląd, więc nie da się jej pomylić z niczym innym. Problem jednak w tym, że ciężarówki te nie zawsze występują w pobliżu trasy, dlatego będziesz musiał szukać ich "na ślepo", tracąc cenne galony pozostałe w baku. Ten problem dał mi się we znaki zwłaszcza podczas zadania czwartego i ósmego, gdzie spędziłem sporo czasu, latając bez celu i licząc na łut szczęścia. Jeśli już uda Ci się znaleźć rzeczony pojazd, należy go zatrzymać za pomocą krótkiej serii z działka. Po chwili z samochodu ucieknie kierowca, a wtedy paliwo jest Twoje.

Skoro już jesteśmy przy znaleziskach - zawsze warto niszczyć wszelkiego rodzaju budowle. W środku mogą znajdować się zapasy amunicji, której nigdy za wiele.

A co z posiadanym przez Ciebie sprzętem? Apache to maszyna szturmowa, nic więc dziwnego, iż wyposażono ją w pokaźny arsenał broni. Nie ma tu jednak nic nadzwyczajnego: rakiety hellfire (nakierowywane po odpaleniu), rakiety stinger (wystrzel i zapomnij) oraz działko uniwersalne. Amunicji masz ograniczoną ilość, powinieneś więc ją oszczędzać. Zaznaczyć należy, że, podobnie, jak w ***Comanche'u***, nie istnieje podział na pociski "powietrze-









ziemia" i "powietrze-powietrze". Każdym rodzajem broni możesz zniszczyć dowolny cel. Śmigłowiec został także wyposażony w dziesięć flar, które w krytycznych momentach mogą uratować Ci życie. Nawiasem mówiąc, ich wystrzelenie wygląda bardzo realistycznie i efektownie.

Tyle, jeśli chodzi o przebieg gry. Jak na strzelaninę przystało, akcja jest dość szybka. Zapewniają to przeciwnicy, atakujący Cię bez ustanku. Walka z nimi została dobrze rozwiązana i dostarcza wielu wrażeń. Na pozytywne wrażenie składa się również grafika. Zastosowano dobre algorytmy, dzięki czemu maszyny poruszają się płynnie i nie zauważamy "pikselizacji". Poza tym wszystkie pojazdy są wyraźne i dopracowane. To samo dotyczy budynków i drzew.

Na podstawie powyższych słów można by podejrzewać, iż mamy do czynienia ze wspaniałą grą bez wad. Niestety, programiści nie ustrzegli się kilku błędów, które działają na niekorzyść ich dzieła. Przede wszystkim, pomimo iż teren wygląda na bardzo urozmaicony, jest on płaski jak stół. Nie ma żadnych pagórków, za którymi można by się schować, ani malowniczych dolin. Podłoże cały czas wygląda tak samo, tzn. jak spalone wybuchem termojądrowym. Przydałoby się jakieś urozmaicenie w postaci jeziorka czy jezdni. Druga sprawa to chyba najpoważniejszy zarzut pod adresem gry. Schemat misji nie pozwala rozwinąć skrzydeł i poszaleć z wrogiem. Zamiast likwidować kolejne pojazdy, zastanawiamy się, gdzie jest to cholerne paliwo. Poza tym same zadania są zbyt jednolite i monotonne. Wystarczyłoby tylko zmienić cele i byłoby wszystko w porządku. Wreszcie ostatnia rzecz, która także mnie trochę zabolała, zwłaszcza że skończyłem właśnie ostatnią misję. Jest nią brak efektownego zakończenia. W dzisiejszych czasach obrazek opatrzony napisem "game over" to już stanowczo za mało. Zwłaszcza jeśli chodzi o programy CD-ROM.





Hellfire Zone spodobał mi się ze względu na nowatorstwo, w miarę dynamiczną akcję oraz podobieństwo do kilku wymienionych wcześniej produktów. Mimo tego czuję się nieco rozczarowany. Program wygląda na niedopracowany i sądzę, że kilka przeróbek wcale by mu nie zaszkodziło. Niemniej sądzę, że mogę polecić go zagorzałym pilotom, którzy uwielbiają uganiać się za kolejnymi ofiarami.

Piotr Bilski "Alien"

Hellfire Zone

7 7 6

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

386 SX/25 MHz
4 MB RAM
CD ROM

Dystrybutor
LiComp
02-961 Warszawa,
ul. Okrężna 3



Xixit

Producent: Optik

Na łamach ŚGK rzadko goszczą opisy gier typu *Tetris*. Jak wykazuje historia, sam Tetris jest jednym z najstarszych programów logicznych i z całą pewnością jednym z najbardziej popularnych. Nie znam innej gry, który w równie trafny sposób łączyłby elementy logiczne z koniecznością ciągłego poruszania palcami. Popularność pierwowzoru skłoniła twórców do tworzenia coraz to nowych kopii, mniej lub bardziej związanych z oryginałem, często nawet shareware'owych. Jedne są lepsze, inne gorsze, jednak samo zjawisko stało się dość powszechne. Dzisiaj zaprezentuję kolejną próbę odświeżenia tego starego, dobrego pomysłu. Program nazywa się **Xixit** i jest efektem pracy spółki **Optik**.

Już od samego początku **Xixit** towarzyszy pewien stereotyp wytworzony przez inne, pokrewne gry. Przypomnę, że w klasycznym *Tetrisie* układasz różnego kształtu i rodzaju klocki w głębokiej studni. Określone układy powodują znikanie pewnych elementów i tworzenie miejsca dla nowych. Rozgrywka toczy się do momentu, gdy cały szyb jest pełny, przy czym im później się to stanie, tym lepiej. Na identycznych zasadach działa **Xixit**, z tą jednak różnicą, że tutaj musisz układać trzyczęściowe słupki. Mogą się one składać maksymalnie z sześciu rodzajów kompozytów (ich liczba jest zależna od poziomu trudności). Są to zwykle różnokolorowe figury geometryczne. Twoje zadanie polega na doprowadzeniu do układu, w którym co najmniej trzy klocki tego samego kształtu i koloru będą znajdować się w linii prostej, sąsiadując ze sobą. Dotyczy to nie tylko kompozycji pionowej i poziomej, ale także ukośnej. W ten sposób otrzymujesz niezwykle szerokie możliwości planowania. Bardzo często zdarza się doprowadzić niechcący do zupełnie nieoczekiwanego układu, który spowoduje oczyszczenie połowy studni. Zresztą taktyki mogą być różne. Zwrócę jedynie uwagę na pewne ustawienie przynoszące całkiem dużo punktów. Jest to połączenie jednocześnie pięciu klocków, które dodatkowo zwalnia niemało przestrzeni.

Gra jest podzielona na poszczególne poziomy, wraz z którymi wzrasta szybkość spadania elementów. Dlatego zabawa jest prosta jedynie na początku. Wraz z rozwojem sytuacji klocki poruszają się coraz dynamiczniej, a czasu na zastanowienie się masz bardzo mało. Wtedy zaczyna odgrywać znaczącą rolę przewidywanie, co pojawi się jako następne. Czynność tę ułatwia niewielkie okienko. Ukazany jest w nim komponent, który ukaże się po położeniu obecnego. I tak aż do końca.

Wydawać by się mogło, że dobieranie kluczowych układów jest dość trudne. Otóż nie, gdyż, jak już wspomniałem, każdy słupek składa się z trzech klocków. Dzięki swym klawiszom można je swobodnie zamieniać miejscami, przesuwając względem siebie. W ten oto sposób wybieranie żądanych kombinacji staje się dziecinnie proste.

O samym polu gry trudno powiedzieć cokolwiek więcej. Wyrażę jedynie ubolewanie z powodu braku jakichkolwiek niespodzianek w postaci np. bomb likwidujących cały rząd. Przydałoby się przecież jakieś urozmaicenie. Program posiada także opcję uczestnictwa dwóch graczy. Nie istnieją wtedy poziomy trudności, lecz co pewien czas komputer dokłada grającym elementów. Brak ponadto punktacji, a ostateczny wynik to zwycięstwo lub przegrana. Poza tym w Twoje ręce dostaje się również szereg ustawień uatrakcyjniających rozgrywkę. Możesz wybrać kilka rodzajów muzyki, poziom trudności, a także wygląd klocków (ok. dwadzieścia różnych zestawów kształtów i kolorów!). Trzeba przyznać, że to wszystko podnosi walory produktu.

Graficznie **Xixit** nie zachwyca. Cała szata przedstawia się dość miernie, a to za sprawą monotonii i źle dobranej palety kolorów. Jako tło dominuje tu szarość, a każdy chyba przyzna, że nie jest to najlepsza barwa do tego celu. Co prawda na drugim planie pola gry widzimy płynne animacje odcieni przechodzących jeden w drugi, lecz w czasie twardej walki o przetrwanie jakoś się tego nie zauważa.

Muzyka jest bardzo ładna, tym bardziej, że autorzy zawarli aż pięć poziomów jakości brzmienia. Same dźwięki przypominają nieco amigowskiego "Protrackera", a w tym wypadku jest to wielka zaleta.

Na koniec muszę wskazać na dość poważną wadę, wynikającą jednak nie tyle z powodu błędów programistów, co obecnej sytuacji. **Xixit** nie jest niczym oryginalnym. Aby zdobyć klienta w dzisiejszych czasach, trzeba czegoś więcej, niż wykorzystanie sprawdzonej wielokrotnie idei plus kilka własnych innowacji. Poza tym podobnych dzieł jest naprawdę sporo i to na wszystkie typy komputerów. Jako przykład podam choćby **Squix Final** w wersji na Amigę. Ma on podobny pomysł i wykonanie. Jeśli zatem zamierzasz trochę w **Xixita** pograć, nie popełnisz błędu. Tyle razy wykorzystywany pomysł zadziała jeszcze raz. Jeżeli natomiast wolisz pozostać przy starym Tetrisie. Twój wybór także będzie słuszny.

Piotr Bilski "Alien"









ANKIETA TURNIEJOWA

Latem zeszłego roku wspólnie z Zakładowym Klubem Kultury przy FAM S.A. w Chełmnie zorganizowaliśmy Mistrzostwa Polski w Sensible Soccer. Ponieważ w swoich listach wykazaliście duże zainteresowanie tego typu spotkaniami, na tegoroczne wakacje chcemy przygotować podobną imprezę. Termin, tak jak rok temu, to ostatni weekend sierpnia (23-25.08.1996). Aby poszerzyć krąg zawodników postanowiliśmy przeprowadzić ankietę. Jej wyniki będą decydować, jakie tytuły w tym roku staną się obowiązujące.

Najważniejszym kryterium podczas wyboru będzie możliwość rozegrania bezpośredniego pojedynku między zawodnikami. Niestety, czas tego spotkania musi być ograniczony, dlatego z założenia gry strategiczne nie mogą być brane pod uwagę. Pinballe również nie wezmą udziału w turnieju, gdyż nie ma tam bezpośredniej rywalizacji, takiej jak na przykład w piłce nożnej czy koszykówce. W związku z założeniami praktycznie ograniczyliśmy krąg gier do sportowych.

W zeszłorocznym turnieju grano tylko w jedną grę. W tym roku chcemy rozegrać mistrzostwa w dwóch grach - jednej na Amigę i jednej na PC. Jest to związane ze zróżnicowaniem oferty programowej na jeden i drugi komputer. O tym, jakie tytuły będą podstawą mistrzostw zadecydują wyniki niniejszej ankiety.

Jeśli chodzi o gry, to nie stawiamy żadnych ograniczeń. Oczywiście, powinny być to tytuły odpowiadające powyższym założeniom. Pytania do ankiety publikowane będą w styczniowym i lutowym numerze Świata Gier Komputerowych. Odpowiedzi należy przesyłać na adres redakcji do 15 lutego 1996 roku, z dopiskiem TURNIEJ. O wynikach ankiety poinformujemy w marcowym numerze ŚGK.

W związku z przeprowadzką redakcji, ankietę należy nadsyłać na następujący adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Pytania

1. Posiadany komputer.

....

2. Preferowana gra o tematyce sportowej.

....

3. Ulubiona gra (niekoniecznie sportowa).

....

4. Urządzenie do grania; zaznacz właściwą odpowiedź:
   - ❒ joystick,
   - ❒ klawiatura,
   - ❒ inne (podaj jakie).

   ....

5. Czy odpowiada Ci termin

....

....

6. Własne sugestie dotyczące turnieju.

....

....

....

....

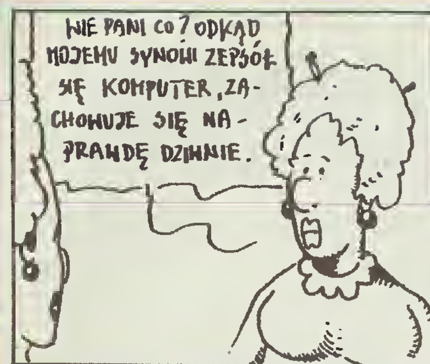
7. Imię i nazwisko

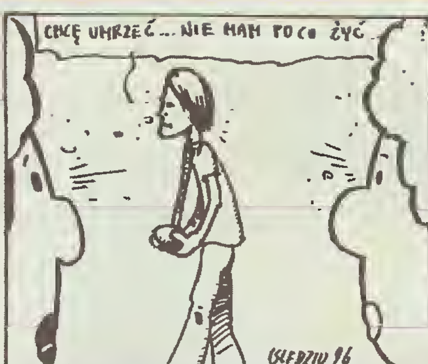
....

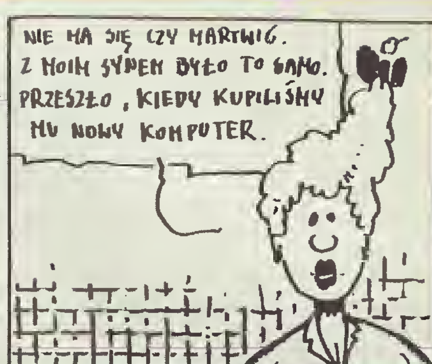
8. Adres zamieszkania

....

....







JESZCZE RAZ O KONKURSIE PUZZLE

W numerze grudniowym ŚGK ogłosiliśmy konkurs PUZZLE, w którym główną nagrodą była Amiga 1200 ufundowana przez Amiga Technologies GmbH oraz BI&K Computer. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpiło w numerze styczniowym br. Zwycięzcą okazał się Jan Świerzewicz z Mirosławca. Oczywiście, zaprosiliśmy go do redakcji, gdzie po miłej pogawędce o tym i o owym (zwłaszcza o grach) nastąpiła ceremonia wręczenia Amigi 1200. Nasz redakcyjny fotograf uwiecznił tę chwilę, czego efekt widać obok.

Już wkrótce kolejne konkursy i kolejne nagrody. Zabaw się razem z nami. Może następnym razem to Ty zawitasz do naszej redakcji.







SIMON THE SORCERER 2

Producent: Adventure Soft

Komputerowe gry przygodowe od lat cieszą się wśród elektronicznych maniaków ogromnym powodzeniem. Nic dziwnego, że firmy komputerowe starają się jak tylko to możliwe wykorzystać ten trend. Konsekwencją tego jest fakt powstawania coraz to nowych, ulepszonych części programów, mających ponownie zapewnić firmie sukces rynkowy. Nie inaczej rzecz ma się z **Adventure Soft** i jej sztandarowym produktem - ***Simon the Sorcerer***. Po tym, jak gra ta na wielu listach znalazła się w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedawanych tytułów, jasnym było, że pojawienie się jej kontynuacji jest tylko kwestią czasu. I rzeczywiście, w osiemnaście miesięcy później na rynek trafiła kolejna część przygód wesołego czarodzieja - **Simon the Sorcerer 2**.

Czy pamiętasz małego, śmiesznego czarodzieja imieniem Simon? Co prawda udało mu się uratować swojego mistrza Calypso z rąk złego Sordida, a jego samego wysłać do piekła, ale... Sordid dzięki niezmierzonej mocy zła powrócił, by dokonać zemsty na wszystkim i wszystkich. Jego księga znalazła się pewnego dnia w ogniu. Wywołało to magiczną reakcję łańcuchową, dzięki której możliwy był powrót Sordida z piekła. Przy pomocy swojego nowego ucznia zbudował on nową kwaterę, znajdującą się w innym niż nasz wymiarze. Tymczasem niczego nie podejrzewający Simon bawi się w najlepsze w świecie ludzi. Słucha muzyki, ubiera się według najnowszych kanonów mody. Pewnego dnia po powrocie do domu znalazł w swoim pokoju szafę. Rozsądek podpowiadał mu zachowanie jak najdalej posuniętej ostrożności, ciekawość jednak wzięła górę. Jak się później okazało, szafa ta była sprytną pułapką - teleportem, mającym przenieść małego maga wprost w ręce Sordida. Na szczęście dla Simona, w urządzeniu wystąpił mały błąd i Simon zamiast do Sordida, trafił przed sklep magiczny swojego byłego mistrza Calypso.

Tak w wielkim skrócie rozpoczyna się druga część wspaniałych przygód Simona. Obsługa programu została znacznie uproszczona. Zamiast dwunastu, masz teraz do czynienia tylko z ośmioma ikonami obsługi. Każda z nich odpowiada jakiejś czynności. Obiekty, których poszukujesz bądź chcesz użyć, są bardzo łatwe do znalezienia. Po najechaniu na nie kursorem pojawia się na dole ekranu tekst z nazwą wybranego przedmiotu. Wielce przydatny okazać może się również klawisz funkcyjny F10, po którego naciśnięciu zaznaczone zostaną gwiazdkami możliwe do przejrzenia przedmioty. Dzięki temu nie trzeba już mozolnie klikać myszą na każdym centymetrze kwadratowym ekranu. Dużym plusem jest także zastosowanie mapy umożliwiającej błyskawiczne przemieszczanie się pomiędzy poszczególnymi lokacjami. Uniknięto w ten sposób żmudnego przechodzenia n-ty raz tych samych plansz. Ponadto oczekujące Simona zagadki są nieco prostsze, a co najważniejsze - bardziej logiczne.

Wymagania gry nie są zbyt wygórowane. Do uruchomienia programu w zupełności wystarczy PC 386 DX wyposażony w 4 MB RAM, z 22 MB na dysku twardym i z myszą. Autorzy byli na tyle elastyczni, że oprócz wersji CD-ROM przygotowali również coś dla dyskomanów.

Graficznie zmieniono niewiele. Dodano trochę animacji udanie umilających grę. Trochę więcej programiści popracowali nad stroną dźwiękową. Oprócz przyjemnej muzyczki zmieniono również pojawiające się na ekranie dialogi. Są one bardziej humorystyczne, a co najważniejsze w wersji CD-ROM są w pełni digitalizowane. Dzięki temu gra naprawdę nabiera życia.





W **Simon the Sorcerer 2** wykorzystano postacie z poprzedniej części. Oczywiście, Simon pozna również wiele nowych osób. Łącznie w grze występuje ponad 100 różnych postaci, co w połączeniu z ponad 70 lokalizacjami daje wyobrażenie o rozmachu, z jakim stworzona została ta gra.

Podsumowując, **Simon the Sorcerer 2** to kolejny pozytywny przykład na ewolucję komputerowego rynku. W drugiej części usunięto większość trapiących poprzedniczkę bolączek. Dodano również kilka elementów, znakomicie podnoszących atrakcyjność gry. Dzięki temu gra ta powinna zawędrować w górne obszary list przebojów.

Jeśli mimo znacznych ułatwień ktoś nie czuje się na siłach, by przejść grę do końca, zamieszczam poniżej pełny opis jej przejścia. Nie musisz grać ściśle według moich zaleceń. Niektóre czynności nie wymagają zachowania kolejności. Warto trochę poeksperymentować.

* * *

Pierwsze kroki skieruj w stronę niedaleko położonego zamku. Po dotarciu na miejsce porozmawiaj chwilę ze strażnikami. Wypytaj ich przede wszystkim o obowiązujące waluty i ich kursy. Najlepiej będzie, jeśli je sobie zapiszesz. Następnie wróć do wsi, do kowala borykającego się właśnie z przeliczaniem kursów walut. Ty na szczęście je znasz, pomóż więc biedakowi. Sam na pewno nie obliczyłby tego wszystkiego. W podzięce za Twoją „bezinteresowną" pomoc otrzymasz od niego... łom.

Dalsza droga prowadzi do portowych doków, gdzie za skrzynią skrywa się przemiła blondyneczka. Po krótkiej rozmowie dowiesz się o jej problemach. Przy użyciu łomu pomóż dostać się jej do skrzyni. W ten sposób staniesz się posiadaczem peruki i pontonu.

Następnie udaj się na prawo do wywoływacza deszczu, który chętnie przyłączyłby się do jakiegoś zespołu, aby móc odtańczyć swój taniec deszczu. Odpowiednią grupę spotkasz na placu przed ratuszem. Właśnie przed chwilą złamała im się laska. Ty jednak masz zawszę radę na wszystko. Kij baseballowy ze sklepu Calypso może ją przecież z powodzeniem zastąpić. Oprócz kija zabierz ze sklepu również zieloną farbę. Grupa taneczna otrzyma od Ciebie kij. Wkrótce, po śmiesznej sekwencji, potrzebować będą nowego. W tym celu wywieszą ogłoszenia na ulicy handlarzy. Zerwij je i udaj się z nim do człowieka wywołującego deszcz. Następnie rozejrzyj się trochę po sklepie ze śmiesznymi artykułami. Przed wejściem do niego porozmawiaj chwilę z błaznem. W sklepie rzuć okiem na ogłoszenie o śmierdzących bombach. Podczas gdy właściciel zakłada na siebie kostium goryla, zabierz ze stołu książkę z kawałami. Daj ją smutnemu błaznowi. W podzię-

ce otrzymasz od niego kawałek skóry.

Dalsza droga prowadzi do miejsca zimowego odpoczynku niedźwiedzi. Zabierz stamtąd ze skrzynki list, który będziesz musiał znieść do lichwiarza. Podczas rozmowy z nim postaraj się schować zabrany niedźwiedziom list wśród jego rzeczy. Następnie wróć na plac ratuszowy. Spotkasz tam tancerzy, którzy z powodu uszkodzonego bębna robią sobie właśnie przerwę. Pomóż im raz jeszcze i daj otrzymaną od klowna skórę. Dzięki niemu można będzie naprawić bęben. Teraz udaj się do domu niedźwiedzi, po czym zabierz stamtąd rękawice i odkręć kurki. Schowaj się za piecem, gdyż niedługo po Tobie nadejdą niedźwiedzie. Lepiej daj im to, o co proszą, czyli perukę otrzymaną od złotowłosej. Dzięki temu nie dość, że unikniesz lania, to jeszcze staniesz się posiadaczem miski z niedźwiedzią kaszką.

Teraz idź do zakładu dla obłąkanych. Wejdź po drabinie do góry i porozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi. Po włożeniu na głowę prezentu otrzymanego od niedźwiedzi wariaci uważać Cię będą za jednego ze swoich. Dzięki temu otrzymasz za miskę aż 100 sztuk złota, linę bungee i klin.

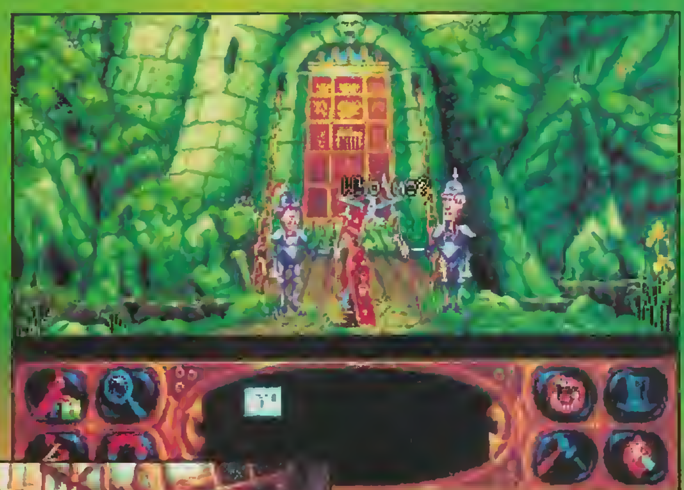
Następnie skieruj swe kroki do baru szybkiej obsługi. Po krótkiej rozmowie z napotkanym osobnikiem staniesz się posiadaczem balonu i bonu. Z tyłu restauracji, w koszu na śmieci, znajdziesz wędzidło. Zabierz je ze sobą. Udaj się z otrzymanym przed chwilą bonem do budki z frytkami i zrealizuj go. Przyjrzyj się dokładnie podanej Ci porcji. Niestety, nie możesz teraz dostać się ani do kuchni, ani do toalety. Porozmawiaj w międzyczasie z mistrzem tatuażu - to ten smutny facet na środku. Dowiesz się, że rozpoczyna on pracę o 14.00. Biedak, patrzy na zegar w lokalu, a ten najwyraźniej stoi.

Właściciel sklepu ze śmiesznymi artykułami zgodził się przygotować dla Ciebie kostium, jeśli tylko dostarczysz mu odpowiedniego, zielonego materiału. Dostaniesz go w Nefahpayup, najpierw jednak będziesz musiał przynieść z jaskini lampę. Sprawdź lampy (klikaj na nie tak długo, aż znajdziesz odpowiednią). W zamian za nią otrzymasz od człowieka z Nefahpayup belę białego materiału. Zanim zaniesiesz go do sklepu, będziesz musiał odpowiednio go przefarbować. Spróbuj umieścić go w praniu praczek, a do studni wrzucić odrobinę zielonej farby. Dopiero teraz typek ze sklepu przygotuje Ci wspaniały zielony kostium, po którego założeniu będziesz mógł zwiedzić kuchnię.

Spotkasz tam bagiennika, który chętnie zjadłby trochę smakołyków - szlamu. Załatw mu to, o co prosi, a otrzymasz od niego wiadro. Na rynku zajrzyj do sklepu zoologicznego. Po krótkiej rozmowie, przy użyciu rękawicy weź elektrycznego żółwia i umieść go w maszynie na prawo. Dzięki temu wyprodukowanych zostanie kilka elektrycznych węgorzy oraz jeden normalny żółw. Wymień go na kilka robaczków świętojańskich. Następnie przełącz wajchę w maszynie tak, by z dwóch zwierzaków produkowała jednego. Dzięki temu otrzymasz robaka, którego wprost rozpiera energia. U lichwiarza otwórz przy pomocy łomu wyjście. W podziemiach wykorzystaj do oświetlenia sobie drogi świętojańskie robaki. Idź aż dojdziesz do bagna.



Po dotarciu na miejsce połącz linę bungee z belą i napełni przygotowane wiadro szlamem. Gdy już zdobędziesz szlam idź na lewo i złap przy pomocy wędki rybę. Następnie wróć do bagiennika i daj mu zebrany przed chwilą szlam. Ten w podzięce ofiaruje Ci kawałek swojego przysmaku. Zanieś to do sprzedawcy w sklepie ze śmiesznymi artykułami. Ten po raz kolejny wyświadczy Ci przysługę i z dostarczonego kawałka przygotuje bombę zapachową. Umieść ją w namiocie magików. Dzięki temu po krótkiej chwili nie będzie w nim nikogo. Jednego z magików ogłusz przy użyciu szlamu. Następnie wykorzystaj moment i zabierz walające się tu i ówdzie magiczne księgi. Dzięki temu bezproblemu powinieneś wygrać konkurs. Dopiero teraz możesz przestąpić bramy zamku.





Po krótkiej rozmowie udaj się na prawo do sali tronowej. Po dotarciu na miejsce otrzymasz od króla zadanie polegające w największym skrócie na... uciszeniu płaczącego dziecka. Przy użyciu ryby nakarm zwierzaka. Umieść klin pod kołyską. W ten sposób będziesz mógł zabrać koło zębate z mechanizmu. Użyj go, by naprawić zegar znajdujący się w restauracji. Dzięki temu mistrz tatuażu uda się w końcu do pracy. Niestety, nie stać Cię jeszcze na tatuaż, otrzymasz jednak pros[illegible]pekt. Daj go typowi [illegible] drze (znajdziesz go [illegible] Następnie udaj [illegible] mistrza tatua[illegible] sięczny klient [illegible] gratis. Zd[illegible] wyjątkowe[illegible]

Tak przygotowany wróć w okolice bagna, a dalej na prawo. Porozmawiaj z damą jeziora. Dostaniesz od niej niezbędne wyposażenie. Napompuj przy pomocy otrzymanego aparatu ponton i pożegluj na wyspę

Po dotarciu na miejsce wyciągnij miecz z kamienia (zupełnie jak król Artur). Będzie to możliwe tylko wtedy, jeśli posiadasz odpowiedni królewski tatuaż - dwa skrzyżowane ze sobą miecze. Miecz oddaj księciu, od którego dostaniesz w zamian procę na groch. Dalej droga prowadzić będzie na prawo do siostry bobasa. Zobaczysz ją na łóżku śpiącą snem wiecznym. Spróbuj obudzić ją przy pomocy grochu Dzieciaka nie uspokoisz jednak lizakiem. Zanieś go potomkom Bagiennika. Dzięki temu staniesz się posiadaczem butelki mleka którym raz na zawsze uciszysz małego krzykacza. Aby pozbyć się strażników sprzed sali tronowej wylej na pentagram trochę przysmaku Bagiennika. Na rynku połącz balon z kratami i... możesz zaopatrzyć się w następny, który również musisz połączyć z kratami. Powtórz to raz jeszcze i... już możesz poszybować balonami w kierunku zamku.

Przez drzwi dostaniesz się





do skarbca, gdzie znajdziesz Mucusade. Następnie idź w kierunku korytarza, a stąd już prosta droga do balonów. Przy ich użyciu możesz łatwo opuścić zamek.

Teraz masz już wszystko, by móc naprawić pralkę. Niestety, podczas drogi zostaniesz porwany przez złych piratów. Przy użyciu księgi czarów spróbuj uwolnić się z łańcuchów. Następnie przeczytaj dziennik [illegible]. Podczas jego studiowania znajdziesz [illegible]ówkę oraz tuż obok wypchaną papugę. Wdrap się na bocianie gniazdo i przesłoń wi[illegible]ówką lunetę. Na pokładzie musisz znaleźć nóż i krzesiwo. W szkielecie znajdziesz opaskę, a trochę dalej palnik. Załatw piratów na pokładzie, zabierz deskę, młotek i gwóźdź. Po spotkaniu pirata wymień u niego przepaskę na okulary przeciwsłoneczne. Tylko przy ich użyciu będziesz mógł dojść do pochodni. Po prawej przechodzić będzie pirat, którego powinieneś załatwić przy pomocy znalezionego wcześniej noża. Dzięki temu zdobędziesz strzelbę. Na górze, na pokładzie, będziesz mógł wymienić wypchaną papugę na prawdziwą. Następnie ulokuj papugę z gumą na dziobie [illegible]. [illegible] drzwi i gdy kapitan [illegible], spróbuj przy pomocy młotka i gwoździ zablokować drzwi. Wkrótce potem pochodnia przepali łańcuch i otrzymasz z powrotem wartościowy Mucusade.

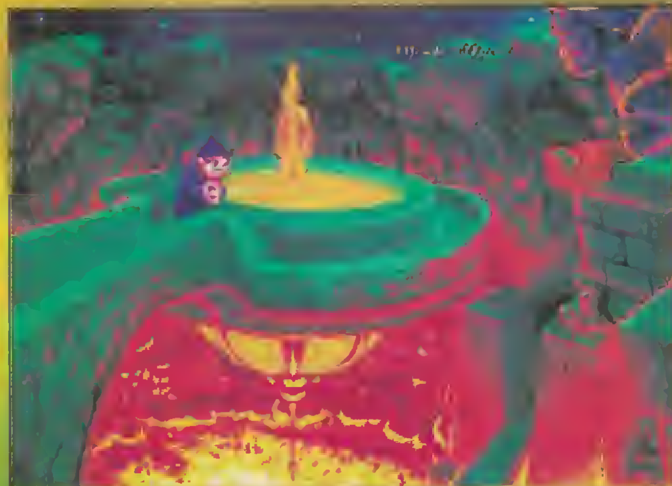
Po chwili znajdziesz się na plaży na bezludnej (chyba) wyspie. Zabierz trzonek od łopaty i chustę. Aby uzyskać więcej Mucusade, potrzebować będziesz trochę muszli. W dżungli spotkasz dziecko, które chętnie wymieni się na jedną. W zamian będziesz musiał dać mu jeden z balonów. Następnie zbierz kawałek drewna i połącz go z metalową częścią od łopaty. Tak przygotowane narzędzie użyj do przygotowania pułapki. Po wykopaniu w piasku dziury zamaskuj ją chustką, na której jako przynętę połóż muszlę. Po chwili wpadnie w nią strażnik, dzięki któremu uzyskasz Mucusade.

Po wykonaniu wszystkich tych czynności udaj się raz jeszcze do Calypso. W jaskini za koszem na śmieci znajduje się duch, który jak złota rybka spełni Twoje trzy życzenia. Niestety, teleportowanie [illegible] do Calypso dwukrotnie kończy się niepowodzeniem. Aby i trzecie, ostatnie, nie okazało się bezowocne, potrzebować będziesz czegoś... mocniejszego. Po drodze do kawiarni napotkasz psa. Weź go ze sobą. Z kawiarni zabierz dwie filiżanki kawy. W mieście u sprzedawcy nabyć możesz kilka tabletek z kofeiną. Niestety, za wszystko trzeba płacić i to tylko gotówką. Jako że na jej brak cierpiałeś notorycznie nawet w pierwszej części, musisz zrezygnować na razie z zakupu. Zabierz gwizdek i zejdź na dół do maszyny tortur, która przy pomocy psa i gwizdka może zostać naprawiona. Gwizdek wykorzystaj podczas zawodów. Dzięki niemu odwrócisz uwagę graczy, co pozwoli zaopiekować się potrzebną Ci przecież gotówką. Zakup [illegible] nie kofeinowe tabletki. Z pełnym portfelem możesz już wrócić do sprzedawcy tabletek. Zakupione pigułki wrzuć do filiżanki [illegible] i daj ją duchowi. Powinno go to trochę uspokoić. Dzięki temu trafisz w końcu do sklepu Calypso.

Po średnio długiej sekwencji wideo obudzisz się w dosyć szczególnej okolicy. Podczas zwiedzania siedziby wiedźm odkryjesz meble, a w nich proszące o jedzenie korniki (czy nie wydaje Ci się to znajome?). Trochę później odkryjesz kolejną chatę, a w niej kota, trzy butelki wody i chusteczkę. W okolicach wulkanu znajdziesz dezodorant i książkę o kwiatach. Przeczytaj ją, a nabyte umiejętności wypróbuj na kocie. Ciecz z butelki daj goblinowym strażnikom, dzięki czemu staniesz się bogatszy o róg. W obozie znajduje się duży namiot, a w nim pojemnik na pieprz i trochę jedzenia. Napełnij flakonik od perfum wodą, a elfa obsyp pieprzem. Następnie daj mu chusteczkę i flakonik perfum. W podzięce otrzymasz od niego kawałek drewna, na który taką ochotę mają korniki. Kolejną butelkę wody wylej na ognisko w obozie.







Po zdobyciu skarbu i ocynkowanej kostki wróć do chaty, aby załatwić dwie kolejne butelki wody. Wodę i jedzenie daj napotkanemu wcześniej w dżungli dziecku. Dzięki temu otrzymasz od niego potrzebną Ci lupę. Napój wiedźm przelej do butelki, którą następnie obdaruj jednego z graczy. Gdy tylko go wyeliminujesz, zajmij jego miejsce.

Dzięki wspaniałej kostce staniesz się niedługo potem posiadaczem nie mniej uroczego katalogu. Przy jego użyciu przejdziesz bezproblemowo obok straży.

Po dotarciu do środka zdejmij ze ściany arras i rozłóż go w korytarzu na kałuży. Po dotarciu do siedziby Sordida odkręć przy pomocy śrubokręta jego rękę i użyj w odpowiednim miejscu. Teraz tylko musisz jeszcze zabrać pałeczkę czasu i... spokojnie przyglądać się końcowym sekwencjom gry.

LEO





MIGHT & MAGIC 2
ROZWIĄZANIE

Producent: New World Computing

Zamieszczone tutaj rozwiązanie zostało nadesłane do nas przez jednego z Czytelników. Przeleżało w naszej redakcyjnej szufladzie (komputerowej) dobrych kilka miesięcy. Jego publikację wciąż odkładaliśmy, głównie ze względu na sporą objętość. W końcu nadszedł czas, aby podzielić się z Wami wiedzą, którą autor zawarł w swoim tekście. Ponieważ artykuł zawiera samo "mięso", tytułem wstępu przypomnę tylko, że gra ta jest częścią jednej z najlepszych serii komputerowych RPG - *Might & Magic*. O cyklu szerzej pisaliśmy w ŚGK 3/94 (*M&M 3*), 4/94 (*M&M 4*) i 5/94 (*M&M 5*). Zainteresowanych losami tego świata odsyłamy do tych właśnie numerów.

redakcja

DRUŻYNA

W grach typu RPG należy przbadać dany obszar i wypełnić zlecone misje, korzystając z kilkuosobowej drużyny. W M&M 2 drużyna może liczy do 8 postaci: 6 z podstawowej listy, tworzonych samemu (New Characters) lub już gotowych, plus 2 napotkane lub uwolnione w trakcie gry. Proporcje drużyny mogą być dowolne, np. 2 osoby wybrane i 5 napotkanych. Tym ostatnim trzeba codziennie płacić za usługi i są one dostępne dopiero po powrocie do najbliższego hotelu. Do niektórych miejsc mogą dojść tylko postacie z danej klasy, np. archer i robber. Należy umiejętnie dobierać członków drużyny. Powinni się tu znaleźć: cleric, robber, sorcerer i kilku wojowników.

KLAWIATURA

W zasadzie cały czas dostępne opcje są widoczne na ekranie w formie skrótów. Zawsze można je zobaczy, naciskając *[O]*.

[B] - Bash Door - wyłamanie drzwi:

[C] - Controls - kontrola gry (np. dźwięku, szybkości);

[D] - Dismiss - zrezygnowanie z towarzystwa osoby napotkanej;

[E] - Exchange - zamiana miejsca członka drużyny w grupie;

[Q] - Quick Ref - szybkie i całościowe wypisanie drużyny;

[R] - Rest - odpoczynek, regeneracja sił i czarów;

[U] - Unlock - otwarcie drzwi;

[1]-[8] - dokładne dane osoby o wybranym numerze;

[M] - mapa; gdy jeden z członków drużyny ma specjalność kartografa, miejsce na mapie jest automatycznie zaznaczane i odsłaniane.

W czasie spotkania, walki:

[B] - Bribe - przekupstwo;

[H] - Hide - ukrycie;

[R] - Run - ucieczka;

[A] - Atack - zaatakowanie pierwszego przeciwnika,

[F] - Fight - walka z wybranym przeciwnikiem:

[S] - Shoot - strzał, o ile jest łuk czy kusza;

[C] - Cast - rzucenie czaru (należy podać numer).

Możliwości wewnątrz drużyny:

[E] - Equip - przyjęcie na ekwipunek danej rzeczy;

[S] - Share - równomierne rozdzielenie złota, gemów i żywności;

[G] - Gather - zebranie do jednej osoby np. złota;

[T] - Trade - przekazanie rzeczy od jednej osoby do drugiej;

[D] - Drop - wyrzucenie rzeczy;

[R] - Remove - przeniesienie rzeczy z ekwipunku do rzeczy niesionych.

NAJWAŻNIEJSZE MIEJSCA W MIASTACH

INN - hotel. Start i zapisanie stanu gry, wymiana członków drużyny.

TEMPLE - świątynia. Za opłatą regeneracja sił. uzdrawianie, wskrzeszanie, nowe czary dla kleryków (C) i po datkach błogosławieństwo. Błogosławieństwo daje lewitację (chodzenie po wodzie, lawie), psa ostrzegającego przed napadem, 60% ochronę przed magią i ciosami, 200 jednostek światła oraz przede wszystkim czary Eagle Eye i Wizard Eye (widok najbliższego otoczenia w mieście i podziemiach).

TRAINING - za opłatą i przy odpowiedniej ilości doświadczenia trening na wyższy poziom (LVL).

WORK - blacksmith, kuźnia, kupno i sprzedaż broni, identyfikacja znalezionych rzeczy. Znakiem "-" zaznaczono broń, która nie jest przeznaczona dla danej osoby.

TAVERN - tawerna. Żywność, informacje i specjalności zakładu.

MAGE GUILD - nowe czary dla czarowników (S).

Oprócz powyższych są miejsca, w których można nauczy się nowych specjalności, teleportacje do innych miast, zejście do podziemi, arena (wejście i walka za odpowiednim biletem).

CECHY

1. Klasa (Class):

KNIGHT - rycerz (wojownik);

PALADIN - paladyn (wojownik);

ARCHER - łucznik (wojownik, może atakować z drugiej linii);

CLERIC - kleryk (m.in. leczy rany, wskrzesza);

SORCERER - czarownik (m.in. czary walki);

ROBBER - złodziej (otwiera drzwi, skrzynie, wszędzie wejdzie, nawet do miejsc przeznaczonych tylko dla archera);

NINJA - wiadomo;

BARBARIAN - barbarzyńca (wojownik).

Od klasy zależy np. siła, rodzaj noszonej broni, czary.

2. Rasa (Race):

HUMAN - człowiek;

ELF - elf;

DWARF - karzeł, krasnolud;

GNOME - gnom;

H-ORC - pół-ork.

3. Charakter (Alignment):

GOOD - dobry;

NEUTRAL - neutralny;

EVIL - diabelski.

4. Płeć (Sex):

MALE - mężczyzna;

FEMALE - kobieta.

5. Najważniejsze właściwości osoby to: LVL, HP, SP, AC, COND, EXP, SL, THIEVERY.

LVL - poziom doświadczenia.

HP - liczba ran, po której następuje śmierć danej osoby (DEAD). Zależy od LVL.

SP - zasób magii. Zależy od LVL.

AC - "pancerz", odporność na ciosy. Zależy od noszonych przedmiotów.

SL - poziom czarów, cyfra od 0 do 9 Zależy od LVL.

AGE - wiek.

EXP - doświadczenie. Po zwycięskich walkach rośnie. Wykorzystuje się je do zwiększania LVL w odpowiednich miejscach w miastach (za opłatą).

GOLD - liczba niesionego złota.

GEMS - liczba gemów (niektóre czary potrzebują odpowiedniej ilości gemów).

FOOD - zasób żywności.

COND - kondycja (np. POISON - ukąszony).

MGT - moc, siła.

INT - inteligencja.

PER - indywidualność.

END - wytrzymałość.

SPD - szybkość, refleks.

ACY - dokładność.

LCK - szczęście.

THIEVERY - zdolności złodziejskie w %.

1-6 - rzeczy będące w ekwipunku (automatycznie używane).

A-F - rzeczy niesione (mogą być użyte po naciśnięciu [U]).

Zapis HP 20/121 oznacza, że w danej chwili HP wynosi 20. a maksymalnie (np. po odpoczynku) może wynosić 121. Analogicznie jest z SP (zasób magii).

Wszystkie dane o bohaterach zapisane są w bloku ROSTER .DAT. Zmieniając zawartość tego bloku, można zmienić cechy bohaterów, a także przedmioty, jakie oni noszą.

Niektóra broń, szczególnie ta silniejsza, przeznaczona jest tylko dla odpowiedniego charakteru. Sprzeczność określana jest komunikatem: WRONG ALIGNMENT.

ZADANIA DLA POSZCZEGÓLNYCH KLAS

KNIGHT - pokonanie Dread Knighta.

PALADIN - pokonanie Frost Dragona w Forbidden Forest.

ARCHER - pokonanie Barona Wilfreya w Falcon Forest.

CLERIC - połączenie duszy z ciałem Coraka w Coraks Cave.

SORCERER - uwolnienie Good Wizarda Ybmug i Evil Wizarda Yekop zamkniętych w starych fortecach.

BARBARIAN - pokonanie Brutal Bruno.

NINJA - pokonanie Dawna w Dawn Mist Bog

OPIS MAP

KWADRAT A1

Znajduje się tu miasto TUNDARA, można znaleźć czary C 5-1 (1,14) i C 4-2 (8,8).

TUNDARA: W mieście tym można nauczyć się obsługi sekstansu (Navigator), zawodu handlowca (kupno i sprzedaż po tej samej cenie), krzyżowca (Crusade). W (15,12) jest przełącznik, a (7,6) to zejście do podziemi. W świątyni można kupić czary kleryka: C 3-1, 3-5 i 4-4, zaś u Maga czary: S 4-2, 4-3, 5-1 i 5-3. Nazwa hotelu - Tundaran Arms. Znajduje się tu też przerzut do VULCANII i SANDSOBAR. Po pokonaniu SNOWBEAST (15,10) otrzymujesz Emerald Ring. W podziemiach miasta znajduje się czar S (15,10).

KWADRAT A2
(Kraina Duchów)

Na tym terenie można znaleźć ducha Coraka (10,15), Sword of Valor (11,2), Dancing Sword (15,11), Marks Key (2,9), Złą Sadzawkę (1,3). Jest też wejście do kopalni Sorakina (12,3) i zamku Lorda Peabody (CASTLE PINEHURST).

W SORAKINS MINE można odmłodnieć (1,15), spotkać Sorakina (8,6) i znaleźć czar S (7,2)

W CASTLE PINEHURST można znaleźć I-26 Fluxer (7,6) i przenieść się w przeszłość (2,5).

DUNGEON CASTLE PINEHURST LEVEL 2: Wyjście (1,2), (7,7) schody do góry, (8,6) przejście do LUXUS PALACE DUNGEON LEVEL 2, (3,13) RUBY TIARA

KWADRAT A3
(Kraina Druidów)

Znajdują się tu więzienia. Gournet (7,6), czary S 3-6 (7,4) i S (8,1).

KWADRAT A4

Znajduje się tu miasto ATLANTIUM i można znaleźć czary C 6-4 (1,1) i C 6-5 (8,8).

ATLANTIUM: Można tu nauczyć się Hero/Heroine, języków, atlety (Athlete). Kupić można Black Key. W świątyni można kupić czary kleryka: C 8-3, 9-3 i 9-4, zaś u Maga: S 8-2, 8-3, 9-1 i 9-2. Nazwa hotelu - Carriage. W podziemiach miasta znajduje się czar S (0,14)

KWADRAT B1

Można tutaj spotkać Pegaza (9,9). Za podanie jego imienia dostaje się 100.000 EXP. Oprócz tego znajduje się tu jaskinia (CAVE). Fontanna (11,14) podnosi MIGHT do 40.

KWADRAT B2

Znajduje się tu CIRCUT (5,2), miejsce, którego cztery źródła przerzucają w drugie podziemia zamków. Prawe górne przerzuca w DUNGEON CASTLE PINEHURST LEVEL 1, z lewego dolnego można dostać się do podziemi, gdzie są Onyx Effigy, Sapihere Pin, z prawego dolnego dostaniesz się do DUNGEON GREAT LUXUS PALACE. Spotkać można Barona Wilfrey'a (11,2).

KWADRAT B3
(Kraina Czarnoksiężników)

Spotkać tu można Dread Knighta (5,14). Jest tu FORTRESS EVIL WIZARD. Prawidłowa droga w twierdzy to 1-3-1-3-9-11-A-C-G-I, hasło dla uwolnienia: EVIL WIZARD YBMUG, po lewej 23, po prawej 46.

KWADRAT B4
(Kraina Amazonek)

Odnajdziesz tu Shermana i Nakazawę (10,1), za którego uwolnienie otrzymasz dostęp do maszyny czasu. Jest tu też Murrays Resort Spa (3,3), Juice Bar HP=200 (4,4), Murrays Cave (2,2). Fontanna podnosi MIGHT do 55 (14,9) W GOOD ZONE (4,10) wejście tylko dla czarowników i czar Frenzy Spell C 5-3 (8,1) oraz czar S (10,1).

FORTRESS GOOD SORCERER (4,10): Prawidłowa droga to 2-2-4-6-6-12-A-D-F-I. Uwięziony jest tu Good Wizard Yekop. Hasło po prawej 32, a po lewej 64.

MURRAYS CAVE (6,5): prawie milion na każdego członka drużyny, tylko dla Heroic. (0,9) LVL=200. HP=1, zbija cechy na równe 5 na stałe! (1,8) tron Murray'a.

KWADRAT C1

Znajduje się tu zamek Woodhaven. Spotkać można MARKA (1,1), który zgubił klucze (+ 10000 EXP). Źródełka podnoszące SP do 200 i LVL do 9.

CASTLE WOODHAVEN: Lord Hoerdall (9,11) potrzebuje trzech mieczy. W zamian daje Chance Sword i 100.000 EXP. Jest tu Bishop of Green Battle (10,6). Można znaleźć Cupie Doll (13,10; 7,10; 3,9), M-27 Radicon (2,11), eliksir (13,2), żywność (8,6).

DUNGEON LEVEL 2: Są to podziemia, gdzie jesteś przerzucany losowo w różne miejsca. (7,15) to wyjście do góry, (8,4) to przejście do DUNGEON WOODHAVEN LEVEL 2, a w (4,4) za każdy gem otrzymasz 10 EXP.

KWADRAT C2

Znajdziesz tu czar C 3-6 (11,1). Możesz nauczyć się pływania (11,1). Fontanna (14,10) podnosi poziom SP do 20, a fontanna (2,1) podnosi LVL do 7. Są tu ruiny zamku Xabran (14,8) oraz miasto MIDDLEGATE i CORAKS CAVE.

MIDDLEGATE: W mieście tym można nauczyć się chodzenia po górach, chodzenia po lesie, kartografii i "wyczyścić mózg" ze zbędnych umiejętności. Obok hotelu jest źródełko, dające Wizard Eye. Jest tu też przerzutnia do



SANDSOBAR. Nazwa hotelu - Middlegate. W świątyni można kupić czary: C 1-1, 1-2 i 1-6,a u Maga: S 1-1, 1-3, 1-7, 2-3. W podziemiach miasta znajduje się czar S (0,15)

CORAKS CAVE: Należy tutaj zespolić ciało Coraka z jego duchem (potrzebny jest Admitant Pass). Czar Beacon Spell S 2-6 (7,11). W (13,0) znajdziesz podpowiedź, gdzie jest duch Coraka.

CASTLE XABRAN (8 wiek): W zamku tym można znaleźć cztery dyski - powietrza (AIR DISC: 15,15), wody (WATER DISC: 15,0), ognia (FIRE DISC: 6,14) i ziemi (EARTH DISC: 6,2) oraz można dowiedzieć się, gdzie odnaleźć wszystkie czary kleryka i czarnoksiężnika oraz jak odczytywać czerwone (13,4) i żółte (13,12) informacje.

KWADRAT C3

Można tu spotkać Joustera (Dread Knights - 5,14), Druida czekającego na Cupie Doll. Wejście do jaskini (1,6 i hasło DRUIDS), czar C 2-3 (1,9) oraz miejsce podnoszące SP do 200 (3,14).

CAVE DRUIDS: W (1,5) znajduje się Hoowatha, za którego w (15,14) można otrzymać czar C 9-1. (8,8) i podpowiedzi prawidłowej drogi są w jaskiniach dobrych i złych czarnoksiężników.

KWADRAT C4

Jest tu sadzawka zwiększająca HP do 150 (9,14) i Mega Dragon (14,5 w 8 wieku) oraz Brutal Bruno (0,15). W (1,9) są THE DOOR TO HELL.

KWADRAT D1
(Kraina Smoków)

Znajduje się tu DEAD ZONE (w jej środku podobno jest Stars Burst) oraz wejście do jaskini smoków (12,14). Spotkać można Dragon Lorda (10,12), a także odnaleźć Sword Noble (0,8) i czar S (14,1).

DRAGONS DOMINIUM: Znaleźć tu można Acient Bow, Photon Blade i Titans Pike (13,6), podnieść HP o 10 (0,0) oraz spotkać Frost Dragona (16,8). Fontanna (11,2).

KWADRAT D2

Mieści się tutaj GREAT LUXUS PALACE królowej Lamandy, strażnica Mandagaul (6,8) i Mount Farview czyli spis celów gry dla poszczególnych klas (7,0). Są tu również magiczne owoce zwiększające siłę do 200 (1,12), zwiększające szybkość do 200 (1,7), zamieniające w kamień (3,9).

GREAT LUXUS PALACE: Jest tu stworek podmieniający przedmioty w plecaku!

DUNGEON LEVEL 1: (11,9) wyjście do góry, (13,5) zejście na dół.

KWADRAT D3
(Kraina Dinozaurów)

Czar S (1,14). SP = 200 (3.14).

KWADRAT D4

Znajduje się tu zamek HILLSTO-NE Lorda Slayera, jaskinia DAWNS (3,7). Odnaleźć można Sword of Honour (14,11) i spotkać Cat of Hell (8,9).

DAWNS CAVERN: Czar S (4,11).

CASTLE HILLSTONE: Znaleźć tu można eliksir (13,2), N-19 Capitor (3,13), Bishop of Red Battle (11,4), dwóch więźniów (8,4) i Court Jester (11,12). Zejście do podziemi jest w (10,13).

DUNGEON LEVEL 2: Znaleźć można Lapis Scarab (15,15), naukę (3,9) i przejście do DUNGEON WOODHAVEN LEVEL 2 (7,10). W (10,6) można zwiększyć swoją siłę.

KWADRAT E1

Znajduje się tu miasto VULCANIA, wejście do jaskini GEMNAKER (4,7) i podziemi ognia (15,15) oraz znaleźć można czary C 8-2 (8,8), C 8-1 (14,14) i fontanny (11,2) i (3,10). W (14,14) należy użyć czaru C 8-2. W podziemiach ognia Lord Pyramastetes jest w (9,9). W Cave Gemnaker czar Enchant Item (3,3).

VULCANIA: Można tutaj nauczyć się zawodu żołnierza, gladiatora, kupić u kowala Lava Granade i Red Ticket. Lava Granade można znaleźć w (10,12). W mieście tym można też kupić Red Key. Znajduje się tu przerzut do TUNDARY i ATLANTIUM. W świątyni można kupić czar: C 4-6, 5-5, 7-2, a u Maga: S 6-1, 6-3, 6-5 i 7-2. Nazwa hotelu - Four. Zejście do podziemi (10,0). W podziemiach uwięziony jest Harry Kari No Name (1,14) i znajdują się czary S (4,2) i S (1,14).

KWADRAT E2

Jest tu fontanna dająca LVL = 50, MIGHT = 200 itd. (11,9) oraz QEEN BEETLE (11,6).

KWADRAT E3

Znajdziesz się tu jaskinię NOMADIC RIFT (5,5), Mighty Serpent King (5,6) i sadzawkę (10,12).

CAVE NOMADIC RIFT: (15,1) zdjęcie przegrody.

KWADRAT E4

Mieści się tu miasto SANDSOBAR i można znaleźć czary C 7-1 (14,1) i C 6-1 (8,8).

SANDSOBAR: Można tu nauczyć się zawodu złodzieja (Pickpocket), gamblera, dyplomaty i czaru Wizard Eye S 3-6. Są tu teleporty do MIDDLEGATE i TUNDARY. Można też kupić Yellow Key. Nazwa hotelu - Hourglass. W świątyni można kupić czary: C 2-2, 2-5, 2-7, a u Maga czary: S 2-7, 3-1, 3-4 i 4-1. W podziemiach miasta znajduje się czar S (4,10).

WSKAZÓWKI

Trzeba nauczyć się kartografii w Middlegate. Powoduje to automatyczne odsłanianie mapy (gdy kartograf zginie, automatyczne mapowanie zostaje wyłączone). Należy próbować wszystkich źródeł (są złe i dobre). W ten sposób można chwilowo zwiększyć HP, LVL, SP itp. Uwolnione postacie można spotkać w hotelu w najbliższym mieście (podają nazwę hotelu). Tam można ich zwerbować do dalszej gry za odpłatą. Płaci się gdy dzień minie (można ich zwolnić przed końcem dnia). Najszybszym sposobem otrzymania silnych broni i innych ciekawych rzeczy jest cierpliwa wymiana zawartości plecaków w GREAT LUXUS PALACE. W jednym z pokoi jeden z dwóch stworków wykonuje tę robotę za nas. Nie należy go zabijać, tylko poczekać. Dobrze jest mieć w plecaku przedmioty na plus i zawierające jakiś ładunek. Szkolenia na wyższy poziom lepiej przeprowadzać w SANDSOBAR, dostaje się więcej HP. W ramach ciekawostek: w SORAKINS MINE można odmłodnieć, w jednej z jaskiń zmienić płeć, w innej stać się dobrym, w CASTLE PINEHURST cofnąć w czasie, w D2 (7, 0) otrzymać zadania dla poszczególnych klas i 5 mln EXP za ich wykonanie, w DRAGONS DOMINIUM otrzymać Photon Blade, Titans Pike itp., zaś w 8 wieku w C4 (14,5) można spotkać MEGA DRAGONA (HP = 6400 AC =250, do walki z nim potrzebne są Elemental Orb, Water, Air, Fire i Earth Talon).

Leszek Major

Might & Magic 2

5 6 8

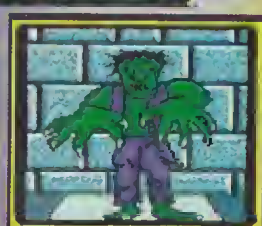
ROLE-PLAYING

PC 286 | 1 MB RAM | C-64

















Night Stalker
Night Stalker
Light (200)
Magic 60%
Forces 60%
Levitate
Walk/Water
Guard Dog
Options: A-Attack B-Bribe H-Hide R-Run
1) Sir Felgar /+++ 2) Terwin III /+++
3) Sure Valla /+++ 4) The Hermit /+++
5) Cassandra /+++ 6) Gene Eric /+++

Pegasus
Pegasus
Pegasus
Pegasus
Pegasus
Killer Canine
Killer Canine
Killer Canine
Killer Canine
Killer Canine
+10 more
Killer Canines
Options: A-Attack B-Bribe H-Hide R-Run
1) Sir Felgar /+++ 2) Terwin III /+++
3) Sure Valla /+++ 4) The Hermit /+++
5) Cassandra /+++ 6) Gene Eric /+++

Nasty Witch
Nasty Witch
Light (200)
Magic 60%
Forces 60%
Levitate
Walk/Water
Guard Dog
Options: A-Attack B-Bribe H-Hide R-Run
1) Sir Felgar /+++ 2) Terwin III /+++
3) Sure Valla /+++ 4) The Hermit /+++
5) Cassandra /+++ 6) Gene Eric /+++



CZARY MAGÓW (S)

1-1	N		WAKEUP HORN, budzenie uśpionych
1-2	N		podaje itość ladunków w przedmiotach
1-3	W	1-10	RAY GUN, ENERGY SLING, ENERGY WHIP na jednego przeciwnika
1-4	W		na jednego przeciwnika
1-5	N		TORCH, LATERN dodaje 1 do świalla
1-6	N		COMPAS i SEKSTANS, pokazuje mapę
1-7	W	1-4	SLUMBER CLUB, czar spania, na kilku przeciwników
2-1	N		EAOLE EYE, działa na zewnątrz miast
2-2	W	1-8	SHOCK FLAIL, cep na jednego przeciwnika
2-3	W		MONSTER TOME, informacja o przeciwniku
2-4	N		ROPEN'HOOK lina z hakiem
2-5	N		LEVITATE lewilacja
2-6	N		BEACON SPELL, ustawienie nowego punktu teleportacji lub teleportacja do ostatniego
2-7	N		MAGIC CHARM, Magic=255
3-1	W	1-10	ACIDIC SWORD, silny czar na jednego przeciwnika
3-2	N		WITCH BROOM, przenosi w podany kwadrat mapy
3-3	NW		ELEVEN CLOAK, INVISLOACK, niewidzialność
3-4	W	1-20	FLASH SWORD, STORM WAND, VOLTAGE BOW, ELECTRIC AXE, THUNDER SWD silny czar na 4 przeciwników
3-5	W		WEB CASTER, czar zatrzymania na przeciwników z drugiej linii
3-6	N		WIZARD EYE, oko wewnątrz miast
4-1	W	1-16	ICE SICKLE, COLD BLADE, atakuje zimnem jednego przeciwnika
4-2	W		zbija możliwości przeciwnika, uprzeciętnia
4-3	W	1-10	FIREBALL, CINDER PIPE, FLAMING SWORD, LAVA GRANADE, mocny, na 6 przeciwników z drugiej linii
4-4	W		GUARD DOG, DOG WHISTLE, ostrzeganie przed napadem
4-5	W		DEFENSE RING, chroni przed ciosami fizycznymi (o połowę)
4-6	W		HOURGLASS, czar ucieczki z bitwy
5-1	W		DISRUPTOR na jednego przeciwnika z drugiej linii
5-2	W	1-18	LICH HAND, SOUL SCYTHE na trzech przeciwników
5-3	W		na 10 przeciwników, tylko na dworze, silny
5-4	N		INSTANT KEEP
5-5	N		TELEPORT ORBIT, teleportacja o daną ilość kroków (do 9)
6-1	W	1-20	ENERGY BLADE, PHASER, dezintegracja na kilku przeciwników
6-3	W	1-18	FREEZE WAND, ICE SCIMITAR, zamrożenie na kilku przeciwników z drugiej linii
6-4	N		ENERGIZER, podnosi ladunek danego przedmiotu o 5
6-5	W	1-10	ELECTRIC SWORD, na jednego przeciwnika
7-1	W		DANCING SWORD, na 10 przeciwników mocny
7-2	N		MIRROR MAGIC, tworzy duplikat przedmiotu
7-3	N		przesuwa o jedną pozycję w przód
7-4	W	1-16	WIZARD STAFF, sen
8-1	W		na jednego przeciwnika z pierwszej linii
8-2	W		na kilkunastu przeciwników, mocny
8-3	W	1-24	METEOR BOW, na kilkunastu, działa na dworze
8-4	W		POWERSHIELD, chroni przed ciosami
9-1	W	1-25	PHOTON BLADE, na jednego przeciwnika
9-2	W		dobry na STONE OOLEM
9-3	W	1-24	STAR BOW, ELEMENT ORB, na wszystkich przeciwników działa na dworze
9-4	N		z broni niemagicznej robi magiczną

CZARY KLERYKÓW (C)

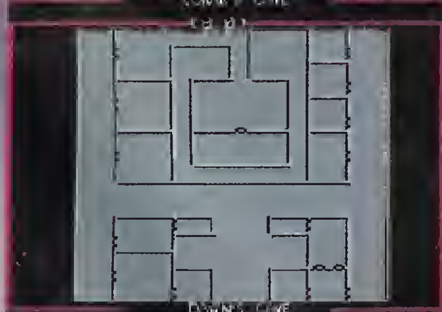
1-1	W		czar przerażenia
1-2	N		czar obronny
1-3	W		błogosławieństwo
1-4	NW		MAGIC HERBS, leczy 8 ran
1-5	N		dodaje 1 do światła
1-6	NW		na jednego członka drużyny
1-7	N		HOLLY CHARM, wygania złe duchy, działa tylko raz w walce
2-1	NW		HERBAL PATCH, leczy 16 ran
2-2	W		HERO MEDAL, na jednego członka drużyny podbija jego cechy
2-3	N		przenosi na E3 (5,5)
2-4	W	1-6	SONIC WHIP, na jednego przeciwnika
2-5	N		podnosi FORCES (o ile zależy od poziomu kleryka)
2-6	W	1-5	SILENT HORN, QUIET SLING, czar ciszy, działa na czarowników używających głosu
2-7	W		czar osłabiania, na kilku przeciwników
3-1	W		działa na 5 przeciwników z drugiej linii
3-2	N		MAGIC MEAL, tworzy żywność
3-3	NW		ANTIDOTUM ALE, odtrutka
3-4	W		czar uwięzienia na kilku przeciwników
3-5	N	1-8	BURNING XBOW, SUPER FLARE, dodaje 20 do światła
3-6	N		WALK WATER, chodzenie po wodzie
4-1	W		na trzech przeciwników z drugiej linii, silny
4-2	N		AIR DISC, AIR TRANSMUTATION
4-3	N		DOVE'S BLOOD, leczy chorych
4-4	N		na członka drużyny
4-5	N		czar wyjścia z miasta, podziemi (powrót do miejsca na głównej mapie)
4-6	W		uświęca broń, dodaje 5 do bonusa
5-1	W		1-8 AIR TALON, WIND STAFF, AIR ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
5-2	W		na 8-10 przeciwników
5-3	W		Frenzy Spell: SPEED BOOTS, zwiększa szybkość
5-4	W		czar unieruchomienia na kilku przeciwników
5-5	NW		CURREALL WAND, usuwanie przekleństwa z któregoś z członków drużyny
6-1	N		EARTH DISC, EARTH TRANSMUTATION
6-2	N		na członka drużyny
6-3	NW		leczy ukamieniowanych
6-4	W		WATER TALON, WATER ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
6-5	N		WATER DISC, WATER TRANSMUTATION
7-1	W		EARTH TALON, EARTH ENCASEMENT
7-2	W		na jednego przeciwnika, mocny
7-3	W	1-30	MOON HALABERD, MOON ROCK, działa na kilkunastu przeciwników na dworze, leczy
7-4	W		RUBY ANKH, zmartwychwstanie, na jednego członka drużyny
8-1	W		FIRE TALON, FIRE ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
8-2	N		FIRE DISC, FIRE TRANSMUTATION
8-3	W		na kilku przeciwników
8-4	N		teleportacja do wybranego miasta
9-1	W	1-14	DIVINE INTERVENTION, DIVINE MACE, uzdrawia całą drużynę, działa tylko raz w walce
9-2	W	1-10	HOLLY CUDGEL, działa na wszystkie złe duchy
9-3	N		leczy eradicate
9-4	N		podnosi ilość ładunków w przedmiotach na 1

MIGHT & MAGIC II

















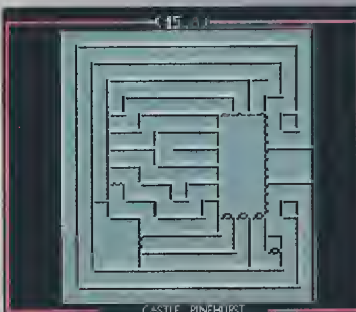




ZAMKI

MIASTA







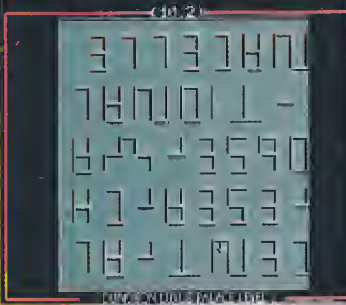






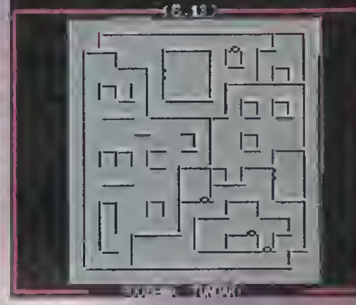












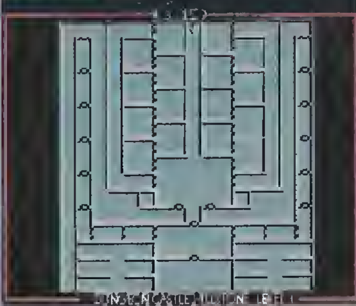








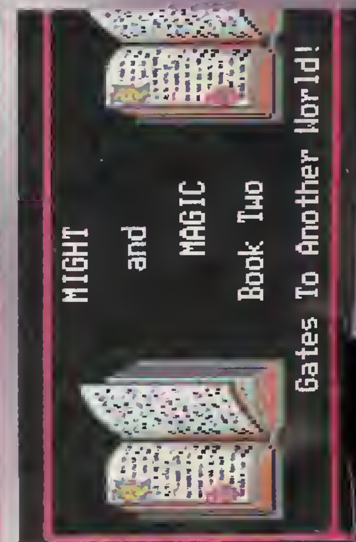


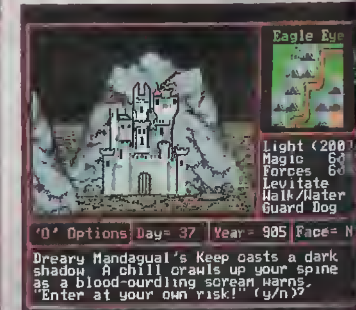














COMMAND & CONQUER SUPLEMENT

Producent: Westwood/Virgin

O grze tej pisał Daniel Lisiński jeszcze w zeszłym roku, w listopadowym numerze ŚGK. Wiemy już, że **Command & Conqueror** jest produkcją diametralnie różną od innych gier tego typu (mowa o ***Dune 2*** oraz ***Warcraft***). Doskonałe wykonanie, a przede wszystkim świetny interfejs obsługi czynią z tej gry coś więcej, niż tylko przygodę na jeden czy dwa wieczory. Artykuł ten jest przede wszystkim dla tych, którzy już w **Command & Conqueror** zasmakowali i tym samym wydali na siebie wyrok izolacji od szarego świata do momentu... ukończenia gry. Mam skromną nadzieję, że niniejszym tekstem uda mi się ukrócić cierpienie tych śmiałków, zaś innych przekonać, że naprawdę warto zaznać smak owego cierpienia.

Jedną z najbardziej istotnych różnic w przeciwieństwie do np. ***Dune 2*** jest fakt, iż do dyspozycji gracza autorzy oddali misje polegające nie tylko na rozbudowie własnej bazy i wykańczaniu nacierających jednostek wroga. Oczywiście, tego typu misje będą, jednakże zdarzą się zupełnie odmienne zadania, jak np. infiltracja obozu wroga w wykonaniu JEDNEGO komandosa (ale za to jakiego!) czy też eliminacja niewygodnego człowieka przy pomocy skromnego oddziału. Nie można już więc od tak po prostu obmyślić jednej taktyki i według niej postępować przez cały czas gry.

Zanim przejdę do punktu kulminacyjnego niniejszego artykułu, chciałbym przypomnieć, że zwolennicy ***Dune 2*** czy ***Warcrafta*** będą mogli wykorzystać doświadczenie nabyte w swoich wcześniejszych potyczkach, mających miejsce na pustynnej, pełnej przyprawy planecie Arrakis, czy też na terenach zamieszkałych przez ludzi i orków.

WYDAWANIE POLECEŃ JEDNOSTKOM

Aby uaktywnić jakikolwiek z oddziałów, wystarczy kliknąć nań lewym przyciskiem myszki. Dużą wadą ***Dune 2*** był brak funkcji uaktywniania (i kierowania) większej ilości jednostek w jednej chwili. W **C&C** zostało to rozwiązane doskonale. Po wybraniu jednego oddziału możesz wybrać następny w ten sam sposób (tj. klikając na niego myszką), pod warunkiem, że uczynisz to trzymając wciśnięty klawisz Shift. W ten sam sposób możesz zwalniać spod swojej kontroli oddziały, których nie potrzebujesz w danej chwili.

WSKAZÓWKA: zwalnianie oddziałów jest niekiedy bardzo przydatne, gdyż np. wysyłając bardzo osłabioną jednostkę na oddziały wroga, skazujesz ją na pewną zagładę. Czyż nie lepiej poważnie uszkodzony czołg wysłać do bazy w celu naprawienia go, ewentualnie pozostawić gdzieś z tyłu lub też nie narażając na zniszczenie, ostrzeliwać nim z większej odległości wrogie oddziały i budowle?

W **C&C** masz jeszcze drugą, znacznie łatwiejszą i szybszą metodę wybierania kilku jednostek na raz. Wystarczy w miejscu poza oddziałami przytrzymać lewy przycisk myszy i "przeciągnąć" go na interesujące Cię jednostki (funkcję tę znamy z systemu operacyjnego Amigi, czy też z Windows '95). Jest to bardzo poręczna metoda, acz do zwalniania poszczególnych jednostek musisz nadal używać klawisza Shift.

W **C&C** do minimum została ograniczona liczba rozkazów, które możesz wydać swoim "podopiecznym". Po wyborze interesującej Cię w danej chwili jednostki (bądź kilku) możesz wskazać jej (im) miejsce, do którego ma (mają) podążać, bądź cel, który ma zostać przez nią (nie) ostrzelany.

Jeżeli w wybranych przez Ciebie jednostkach znajdują się żołnierze, wówczas wskazując na APC, czy inną jednostkę transportową (np. helikopter), możesz spowodować, aby Twoi ludzie weszli do jego środka.

WSKAZÓWKA: jest to bardzo przydatne w przypadku, gdy musisz przetransportować przez wrogie terytorium większą ilość żołnierzy, którzy, co oczywiste, nie poruszają się specjalnie szybko i mogą stać się łatwym celem większych bądź bardziej mobilnych jednostek.

Jest jeszcze jedna komenda, którą możesz wydawać swoim jednostkom. Trzymając klawisz Ctrl, możesz wskazać swoim oddziałom miejsce, które oni zaatakują. Mimo że zwykle użycie tej opcji jest pozbawione sensu (zawsze możesz przecież atakować wrogie jednostki czy struktury bez używania klawisza Ctrl), miło wiedzieć, że coś takiego istnieje (i dzięki temu można się poznęcać nad cywilami, których normalnie nie można zaatakować).

Cały proces wydawania komend jednostkom polega, jak widać, na ich uaktywnieniu i kliknięciu myszką w miejsce docelowe (ewentualnie trzymając przy tym klawisz Ctrl).

ATAKOWANIE WROGICH JEDNOSTEK

Poprzedni akapit powinien rozwiać Twoje wątpliwości w kwestii: w jaki sposób zaatakować jednostki wroga? Gdyby jednak same rozważania i spekulacje niszczyły wrogie jednostki, gra byłaby banalnie prosta. Tak jednak nie jest i chciałbym się w tym paragrafie skupić na sposobach ataku nieprzyjacielskich jednostek.

Podstawowym typem jednostek jest, jak wiadomo, piechota. W **C&C** "marines" odgrywają znacznie większą rolę, niż w **Dune 2**, gdzie ich znaczenie było, przynajmniej w moim odczuciu, marginalne. W **C&C** żołnierze mogą zostać przez Ciebie wyposażeni w różnorodny sprzęt, począwszy od zwykłych karabinów maszynowych, poprzez granaty i wyrzutnie rakiet, na miotaczach ognia skończywszy (tymi ostatnimi dysponuje jedynie bractwo z NOD). Oczywiście, wspomniane wyposażenie kosztuje, jednak sprawami cen i produkcji jednostek zajmiemy się później. Wracając do piechoty, należy wyszczególnić, iż jest ona niezwykle wrażliwa na wszelkiego rodzaju ataki i nie powinieneś dopuszczać do bezpośrednich starć Twoich niezmotoryzowanych oddziałów z jednostkami wroga - chyba, że dysponujesz znaczącą przewagą. Znacznie słuszniejsze wydaje mi się użycie do tego celu sprzętu cięższego (o którym za chwilę) zarówno do atakowania żołnierzy, jak i do ataku na podobne sobie jednostki. Podstawową wadą piechoty, w jakikolwiek sprzęt nie byłaby ona wyposażona, jest fakt, że każda wroga jednostka (od APC włącznie) może ją po prostu... rozjechać. Na jednym polu ekranu może przebywać do pięciu żołnierzy i proponuję Ci, abyś wyobraził sobie jakie mogłyby być konsekwencje najechania wrogiego czołgu na takie właśnie, okupowane przez pięciu Twoich żołnierzy, pole. Krwawy naleśnik - nic więcej!

Absolutnie nie twierdzę, że korzystanie z usług żołnierzy w walce z ciężkimi bądź zmotoryzowanymi jednostkami wroga jest błędem: przy odpowiednim zaplanowaniu akcji mogą się oni znacząco przyczynić do Twojego zwycięstwa. Wystarczy, abyś związał kilka cięższych jednostek wroga z podobnymi im Twoimi jednostkami i z flanki zaatakował oddziałami żołnierzy. Efekt murowany! Niestety, wrogie jednostki nie pozostają w miejscu i niekiedy zachciewa im się rozjechać Twoich ludzi - nie dopuść do tego i uciekaj, atakując napastnika cięższymi jednostkami.

Sytuacja wygląda zupełnie inaczej, gdy zastosujesz cięższe jednostki (np. czołgi czy APC). Nikt Cię na pewno nie przejedzie, acz





nadal musisz zwracać uwagę na uszkodzenia sprzętu. Atakując podobne jednostki musisz starać się skoncentrować jak najwięcej ognia na jednej z nich i w momencie zniszczenia przenieść się na następną. Takie postępowanie może przyczynić się do uszkodzeń poszczególnych jednostek i jeżeli zauważysz, że któraś mocno obrywa, natychmiast "przerzuć" część ognia na napastnika tejże jednostki. Taktyka ta, polegająca na przejmowaniu ognia przez ciężki sprzęt i koncentrowaniu go na jednej wrogiej jednostce w połączeniu z umiejętnym wykorzystaniem piechoty, na pewno zwiększy straty wroga i zmniejszy Twoje własne. Pamiętaj również, że w czasie walki z wrogą piechotą dysponujesz tą przewagą, iż możesz ją rozjechać. Nie jest to niestety takie proste (wróg zwiewa) i trzeba wskazać pole znajdujące się w linii prostej pomiędzy daną jednostką, a wrogimi żołnierzami, lecz jednocześnie za tymi ostatnimi (nacelowanie wrogiego oddziału spowoduje konwencjonalny atak). A może lepiej po prostu zaatakować?

ATAKOWANIE WROGICH BAZ

Żołnierze są optymalnym narzędziem w atakowaniu struktur wrogiej bazy. Mogłoby się wydawać, że wprowadzanie nowych jednostek, takich jak czołg czy czołg rakietowy, powinno zdecydowanie ukrócić zastosowanie żołnierzy, jest to jednak przekonanie błędne. Po prostu będziesz w stanie stworzyć znacznie większe zaplecze ludzi i to znacznie mniejszym kosztem, niż miałoby to miejsce w przypadku ciężkiego sprzętu. Nie łudź się jednak, że sama piechota wystarczy - byłaby to czysta utopia. Zanim zaatakujesz, upewnij się, że masz odpowiednie zaplecze w cięższym sprzęcie, który będzie sprowadzał ogień na siebie i atakował jednostki broniące wrogiej bazy. Przeciwko strukturom nieprzyjacielskiej bazy polecam Ci również korzystanie z czołgów rakietowych, które są bardzo efektywne w bombardowaniu, jednakże niemalże bez szans w potyczce z jednostkami rażącymi w bardziej konwencjonalny sposób (w przypadku napotkania wrogich żołnierzy, spróbuj ich rozjechać, zaś innych jednostek - natychmiast uciekaj).







Atakując bazę pamiętaj, podobnie jak w trakcie walki z ciężkimi jednostkami wroga, ażeby skoncentrować jak najwięcej ognia na jednej strukturze. W przeciwnym razie straty mogą być minimalne i wróg będzie mógł szybko zreperować powstałe uszkodzenia. Staraj się najpierw niszczyć wszystko, co może odpowiedzieć Ci ogniem, np. wieżyczki, później zaś struktury bardziej kluczowe dla wroga. Spróbuj zniszczyć rafinerie przetwórstwa timberium oraz fabryki sprzętu, a wróg pozostanie odcięty od dochodów i bez możliwości włączania do akcji nowych jednostek. W trakcie atakowania bazy wroga nadal się dozbrajaj i systematycznie dosyłaj posiłki. Nie zdziw się, gdy przy ataku na bazę wroga Twoim oczom ukaże się komitet powitalny. Baza jest miejscem skupienia wrogich jednostek, wobec czego musisz się na tę konfrontację odpowiednio przygotować.

UWAGA! Jeżeli grasz przeciwko NOD, dużym zagrożeniem są żołnierze wyposażeni w miotacze ognia. Doskonałym lekarstwem wydają się być: piechota, najlżejsze jednostki oraz APC. Te ostatnie jako jedyne nadają się do rozjeżdżania wrogich żołnierzy (przed powolnymi, pancernymi jednostkami wróg zdoła umknąć).

Najbardziej pospolitym, stacjonarnym zagrożeniem dla Twoich jednostek są wrogie wieżyczki. Moją ulubioną taktyką ich niszczenia jest zastosowanie żołnierzy (jeśli chodzi o ich wyposażenie, w grę wchodzą granaty, rakiety oraz miotacze ognia) oraz doskonałych myśliwców rakietowych (najlepiej w większej niż jeden ilości). Powyższa uwaga tyczy się tylko i wyłącznie przypadku, w którym masz do czynienia z wieżyczkami strzelającymi pociskami, które to nie są wobec piechoty skuteczne. Nie używaj żołnierzy w trakcie ataków na wieżyczki wyposażone w broń maszynową!

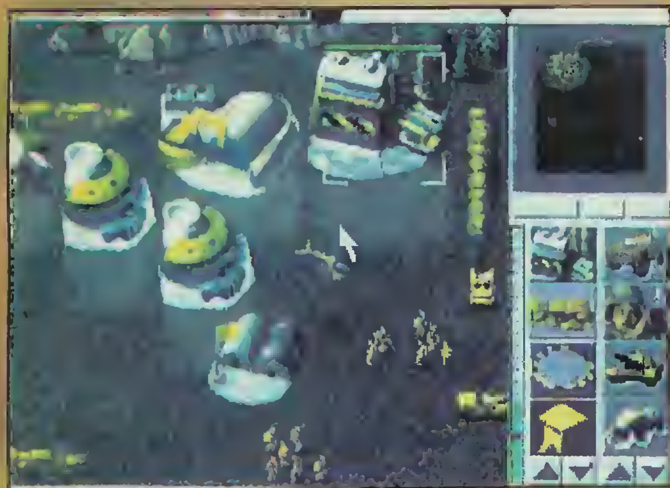
Oczywiście, zawsze można (na każdym typie wieżyczek) skupić ogień ciężkich jednostek. I to właśnie, w połączeniu z atakami piechoty i myśliwców, wydaje mi się być doskonałym rozwiązaniem. Wieżyczki to jednak nie wszystko. Jeżeli walczysz przeciwko bractwu z NOD, strzeż się ich straszliwej broni laserowej, która natychmiast niszczy Twoje jednostki. Pamiętam doskonale misję, w której to moim zadaniem było zaatakowanie i zniszczenie dwóch wieżyczek, po czym przybyły posiłki w postaci trzech okrętów. Zniszczenie bazy wroga miało wówczas być dziecinnie łatwe. Guzik prawda! Zniszczenie wieżyczek było rzeczywiście pestką, jednakże moje okręty zniszczyła broń laserowa, znajdująca się we wrogiej bazie. Na szczęście, zapisałem stan gry (i radzę Tobie przed każdym poważniejszym wypadem czynić to samo). Okazało się, że owe okręty są wielce nieprzydatne i na dobrą sprawę wszystko trzeba było zrobić samemu. Zaatakowałem bazę od północy (laser znajdował się na wschodzie). Zniszczyłem 2/3 elektrowni wroga oraz wszystkie jego rafinerie i zbiorniki na timberium (tzw. silos). Dalej poszło już bez kłopotów, gdyż laser z braku mocy nie funkcjonował.

JAKIE JEDNOSTKI?

1. POWIETRZE.

W C&C masz znacznie większą kontrolę nad jednostkami powietrznymi. Poza helikopterami służącymi do transportu żołnierzy, dużą rolę odgrywają myśliwce. W bodaj dziesiątej misji (jako GDI) myśliwce Orca odgrywają kluczową rolę w niszczeniu wrogich wieżyczek. Wieżyczki, podobnie jak czołgi i piechota wyposażona w inną od wyrzutni rakiet broń, po prostu NIE ATAKUJĄ MYŚLIWCÓW! Wobec powyższego zastosowanie myśliwców w ataku na nieprzyjacielskie wieżyczki redukuje do zera ewentualne straty. Myśliwce Orca są zaopatrzone w pięć torped, po wystrzeleniu których muszą (myśliwce) powrócić na specjalne lądowisko. Doskonałą metodą niszczenia wieżyczek jest użycie najpierw jednego samolotu bojowego (struktura będzie dosyć uszkodzona, ale wróg nie będzie jej jeszcze naprawiać) i później dwóch na raz (atak ten powinien zniszczyć wieżyczkę). W innym wypadku wróg może zdążyć zreperować powstałe uszkodzenia i guzik z naszych planów. Inną, lepszą metodą na niszczenie nieprzyjacielskich wieżyczek jest użycie trzech myśliwców na raz (trzeba je jednak mieć). Poza tym myśliwce doskonale sprawują się w roli zabójców czołgów (zwykłych





i rakietowych) oraz niszczycieli struktur bazy.

Jest jednak parę "ale". Jak już wspomniałem, myśliwce mogą przenosić tylko pięć rakiet. Druga sprawa to ich wielka wrażliwość na uszkodzenia. Co prawda, większość jednostek nie atakuje myśliwców, jednakże czynią to specjalne struktury bazy (rakiety ziemia-powietrze) oraz żołnierze zaopatrzeni w bazooki. Absolutnie nie polecam korzystania z tej broni w obecności jednego z powyższych.

2. WODA.

Na tym terytorium sprawa wygląda zdecydowanie najbardziej ubogo. Jednostki nawodne charakteryzują się dużą siłą ognia, lecz stosunkową powolnością i brakiem manewrowości. Zasadniczo nie ma większego sensu rozpisywanie się o tych jednostkach.

3. ZIEMIA.

Tu, jak wiadomo, jest w czym przebierać. Nie będę po raz kolejny wymieniał wszystkich jednostek, gdyż mijałoby się to z celem. Proponuję raczej, abyś przeczytał wcześniejsze (i późniejsze) paragrafy, w których to wspomniałem o sporej liczbie jednostek.

ODROBINA FINEZJI

C&C to znacznie większe terytorium, niż ***Dune 2***, i można w niej wykazać się odrobiną wyobraźni nawet w czasie tak rutynowych przedsięwzięć, jak likwidowanie jednostek przeciwnika. Pamiętam pewną ciekawą misję, w której to moim zadaniem było uratowanie sympatycznego doktorka i jego szpitala przed "złymi" z bractwa przeciwnego. Wioska doktorka była położona na zachód od mojej bazy (znajdującej się notabene w dolinie otoczonej od wschodu górami), za rzeką. Jedynym sposobem przedostania się na drugą stronę było przedostanie się przez most. Przez cały czas usiłowałem rozbudowywać swoją bazę. Wreszcie nadeszły fale ataków z różnych miejsc. Pierwszym z nich był punkt położony nieco na północ od wioski (ale na tyle blisko, ażeby "źli" mogli ją razić) i tam regularnie przybywały z kilkoma wrogimi żołnierzami zaopatrzonymi w miotacze. Ażeby powstrzymać wroga od demolowania wioski, wysłałem tam kilka ciężkich czołgów oraz APC, które dzielnie odpierały ataki (w przypadku znaczących uszkodzeń wysyłałem "wadliwe sztuki" do bazy w celu naprawienia). Był również drugi punkt zrzutu wojsk, nieco na zachód od mostu. Celem przybywających żołnierzy była... moja baza, toteż musieli się oni przedostać przez most. A ja z drugiej strony ulokowałem APC i... guzik! Gdy usiłowali przejść, ginęli miażdżeni, wydając z siebie straszliwe dźwięki. Nóżki lizać. To jednak nie wszystko. Na wschód od mojej bazy, w górach, regularnie pojawiały się ciężkie wrogie jednostki oraz piechota. Rozstawiłem tam wieżyczki, które, co mogę teraz stwierdzić, rewelacyjnie sprawują się w funkcji pogromcy wrogich żołnierzy. Umieściłem tam również kilka czołgów (zwykłych i rakietowych). Wróg nie miał szans na zadanie ciosu mojej bazie, gdyż moje siły zawsze były na miejscu i co chwilę byłem zmuszony wysłuchiwać jęków żołnierzy penetrowanych przez kule pochodzące z moich wieżyczek. No cóż - life is brutal.

FINANSE I TIMBERIUM

W **C&C**, podobnie jak w ***Dune 2***, niezwykle istotną rolę odgrywa Twój stan majątkowy. Jeżeli nie będziesz w stanie produkować coraz to większych ilości jednostek, wówczas nie masz szans na przetrwanie ostatecznej konfrontacji z wrogiem. Oczywiście, ażeby móc produkować takowe, potrzebne są specjalne fabryki, a to rzecz jasna kosztuje. Praktycznie jedynym sposobem zarobienia pieniędzy jest zbieranie (i przetwarzanie w rafineriach) substancji zwanej timberium. Do zdobywania tej zacnej substancji służą tzw. harvestery (przez zwolenników ***Dune 2*** nazywane niekiedy żniwiarkami, koparkami czy też, o zgrozo, śmieciarkami), które otrzymujesz po wybudowaniu rafinerii. Są one (harvestery) bardzo wytrzymałe, jednakże ich utrata może przedwcześnie zakończyć Twoją rozgrywkę.

Bardzo szybko okazuje się, że jeden harvester (pozostanę przy tym angielskim wyrazie) nie wystarcza. Masz wówczas praktycznie dwie możliwości: albo wybudować kolejną rafinerię, albo zakupić drugi harvester (w przypadku, gdy posiadasz już fabrykę). Wybór należy do Ciebie, jednakże nie powinieneś lenić się z wydawaniem pieniędzy na tak potrzebny zakup, gdyż może się to zemścić na Tobie w niedalekiej przyszłości.

Harvestery zbierają surowiec z obszarów bogatych w timberium. Po dłuższym okresie eksploatacji tych terenów może się nagle okazać, że surowca zaczyna brakować. W takiej chwili powinieneś wysłać "korpus ekspedycyjny" w celu zdobycia nowych terenów. Często w takich przypadkach zdarza się, że Twoje harvestery będą zmuszone wykonywać swoje zadanie pod ostrzałem. W przypadku ich poważnego uszkodzenia natychmiast odsyłaj je do bazy, gdyż utrata harvestera może, jak już wspomniałem, przyczynić się do ujrzenia przez Ciebie napisu "Mission failed".

Jak prowadzić takie batalie o timberium? Przede wszystkim bez udziału żołnierzy. Dlaczego? Ano dlatego, iż timberium jest toksyczne i wpływa bardzo negatywnie na żywotność ludzi. Pozostałe jednostki nie są jednak w żaden sposób limitowane. Warto zaznaczyć, że inteligencja komputerowego przeciwnika nie jest na tyle wysoka, ażeby przestał on używać ludzi. Taki stan rzeczy powoduje, że powinieneś mieć standardowe wyposażenie przeciwko piechocie "pod ręką" (mowa o APC i lżejszych, zmotoryzowanych jednostkach).

MISJE

Teraz pokrótce omówię kilka typów misji, z jakimi możesz się zetknąć, grając w **C&C**.

Pierwszy typ misji, znany już z ***Dune 2***, polega na wybudowaniu bazy, rozbudowywaniu jej, zarabianiu pieniędzy na wydobywaniu surowca i sprawieniu, ażeby życie wroga było przepełnione krwią i cierpieniem. Nie będę się rozpisywał w tym temacie, gdyż sądzę, że we wcześniejszych akapitach zawarłem wystarczającą dawkę informację dotyczącą tego właśnie typu misji.

Dla urozmaicenia niekiedy komputer nakaże Ci odnaleźć coś bądź kogoś (i zabić, w przypadku tego drugiego). Dysponujesz wówczas niewielkim oddziałem i musisz przedrzeć się przez wrogie terytorium. Staraj się nie wdawać w poważniejsze starcia zbrojne, lecz skup uwagę na poszukiwaniu swojego celu.

Bardzo interesujące (lecz również dosyć trudne) są misje, w których dysponujesz tylko jednym komandosem. Jest on, co prawda, rewelacyjny w walce z innymi żołnierzami, jednak zupełnie nie sprawdza się w potyczce z cięższymi jednostkami.

WSKAZÓWKI:

- Nie wdawaj się w walkę z jednostkami opancerzonymi; w przypadku spotkania takowych NATYCHMIAST się wycofuj.
- Niszcząc struktury wrogiej bazy uważaj, gdyż bardzo często po wybuchu budowli mogą wydostać się z niej żołnierze.
- Atakuj żołnierzy z dystansu; w przypadku napotkania znacznych sił spróbuj się wycofać i ominąć zagrożenie np. przy pomocy helikoptera.

* * *

Mam nadzieję, że artykułem tym ułatwiłem Ci zadanie. Warto przy tym pamiętać, iż strategii działania jest w grze znacznie więcej, niż tu podałem. **Command & Conquror** to bardzo rozległa gra i poszczególne misje można rozgrywać na tak wiele sposobów, ilu graczy zdecydowało się w nią zagrać. A sądzę, że tych jest naprawdę wielu...

Szymon Grabowski





ROZWIĄZANIE

CURSE OF ENCHANTIA

ROZWIĄZANIE

Producent: Core

Mam nadzieję, że spodobał Ci się pomysł założenia rubryki RETRO. Będziemy starali się w niej opisywać gry, które mają już swoje latka, ale pozostają do dziś w bardzo dobrej formie, jeśli chodzi o grywalność. Krótko mówiąc, znajdą tu miejsce gry stare, ale jare. Ostatnio trafił się opis do przygodówki pt. ***Darkseed***, dziś rozwiązanie do następnej gry przygodowej, choć zarazem gry zupełnie innej. Chodzi mianowicie o **Curse of Enchantia**. Postanowiłem napisać o niej z dwóch bardzo ważnych powodów. Po pierwsze, rubryka SOS była swego czasu wręcz zawalona prośbami Czytelników, którzy utknęli na dobre w tej właśnie grze. Po drugie, YA obiecał kiedyś, że postara się o jej pełny opis w ŚGK. Przyznasz, że już to wystarczy, by rozwiązanie **Curse of Enchantia** pojawiło się na naszych łamach.

* * *

To było tak, podczas zabawy z młodszą siostrą stało się coś dziwnego - huk, błysk, ciemność, a potem jakieś światła. I nagle, nie wiedzieć jakim sposobem, znalazłeś się w pustym lochu skazany tylko na własne towarzystwo. Nie była to miła sytuacja, zwłaszcza że wisiałeś przywiązany za nogi do ściany, bez widoków na szybkie uwolnienie.

Na początek wezwij strażnika, aby wyjaśnić całe to nieporozumienie. Niestety, będzie to konwersacja raczej jednostronna, choć jej plus to klucz do kajdan. Za zmurszałymi cegłami znajdziesz wytrych, którym możesz otworzyć drzwi celi.

Wyjdź na korytarz, zabierz akwarium i udaj się w lewo. Po szaleńczej ucieczce przed dziwnym zwierzakiem-strażnikiem znajdziesz się nieoczekiwanie w wodzie. Chyba się już domyślasz, w jakim świecie jesteś. Nie pozostaje Ci nic innego, niż założenie prowizorycznego akwalungu składającego się z pustego akwarium.

Zabaw się w harcerza i uwolnij rybę. Nieco dalej na lewo znajduje się sklepik pana Rybki, który sprzeda Ci nieco tlenu za robala znalezionego na dnie jeziora w kupce mułu. Idąc dalej w lewo natrafisz na niezbyt miłe powitanie w postaci elektrowstrząsów. Pokonać tę przeszkodę pomoże Ci żółw, oczywiście nie za darmo (jakie to szczęście, że uwolniłeś tę rybkę). W wodorostach znajdziesz skuteczne narzędzie do odstraszania rekinów, które pojawią się za kilka sekund. Po przeskoczeniu przez małża dotrzesz do ogromnego korka na dnie jeziora, korek ten musisz podważyć. Po chwili zostaniesz wciągnięty przez prąd.

Znajdujesz się w skalistej jaskini. Trzeba by się stąd jakoś wydostać. Na dobry początek zerwij roślinkę, a następnie otwórz przejście do labiryntu za pomocą przycisku umieszczonego na ścianie. Błądząc po korytarzach, trafisz do pewnego dziadka-yogi, który kontemplował, rozwalając przy okazji kilka ton kamieni. Niestety, dziadkowi zabrakło kamieni i musisz dostarczyć mu świeżego towaru (po cztery sztuki kamieni różnego kalibru). W zamian dostaniesz kawałek rzemyka. Poszukaj monitora, monety oraz komnaty z trzema dziurami w ścianie. W sali tej przeszukaj wszystkie otwory, aż znajdziesz gałązkę.

Idź do komnaty z deską i połóż ją na kamieniu. Dzięki tej prostej trampolinie oraz monitorowi (rzuć go na drugi koniec deski) znajdziesz się na półce skalnej. Połącz linkę z magnesem. Idź do jaskini, gdzie znalazłeś monitor i wrzuć magnes do dziury. Za pomocą wydobytej metalowej nitki zapoluj na ducha (połącz linką dwa wystające pręty). Resztki ducha połącz z gałązką. Idź do komnaty ze studnią życzeń (zaraz obok wejścia do labiryntu). Po wrzuceniu monety do studni dostaniesz kask (tylko to warto wybrać).

Teraz udaj się do miejsca, gdzie przez cały czas spada lawina kamieni, załóż kask i idź śmiało przed siebie. No tak, przeliczyłeś się, kamienie są jednak cięższe, niż sobie to wyobrażałeś. Na szczęście, nic się nie stało.

Trafiasz do starej, wyschniętej studni. Zrób sobie maseczkę z gałęzi i roślinki oraz kawałków ducha i już możesz jechać w górę. Tutaj wyraźnie rozczarujesz pewnego stwora

Idź do miasta. Po drodze załatw zbója idiotę. Dzięki temu wzbogacisz się o sakiewkę. W mieście jest parę interesujących miejsc. Jednym z najbardziej ważnych i zarazem ciekawych jest punkt przyjęć Sailly, foki jasnowidza. Udaj się do tejże właśnie foki, po czym zostaniesz odesłany do maga (w sklepie z czarami). Przy okazji kup coś u rzeźnika.

Dzięki ingerencji maga znalazłeś się na skraju przepaści (dosłownie). Musisz iść w prawo aż natrafisz na głaz, który wystarczy lekko zepchnąć. Potem ruszaj powoli przed siebie. Zabierz rękawice i uruchom most (naciśnij guziki w kolejności 1, 2, a na końcu 4). Zabierz linę, a elekryzującego się gościa zepchnij, używając rękawiczek. Następnie powinieneś natrafić na spadające kamienie. Musisz przejść ten rejon, kryjąc się we wnękach skalnych. W drugiej wnęce poszukaj kapelusza (czy czegoś takiego). Załóż go, gdy dojdziesz do wiszącej skały. Złapiesz wtedy kamień (czy też raczej Twoja czapka go złapie), którym powinieneś rzucić w skałę. Idź do następnej przepaści. Zawiąż linę i zabaw się w Indiana Jonesa. Przeczytaj napis na ścianie i idź dalej w prawo (uwaga na głaz). Gdy dojdziesz do końca, wypowiedz zaklęcie.

Niestety, ptaszysko odesłało Cię spowrotem do miasta. Tym razem udaj się do krawca i załóż szałową kreację. Już w przymierzalni zdejmij suknię, otwórz drzwi i udaj się na spacer w okolice podbiegunowe (jak już wspomniałem, jest to bajka, więc nie dziw się, że ktoś za drzwiami ma biegun północny; ludzie mają ogródki, czemu ktoś nie miałby mieć swojego bieguna?).

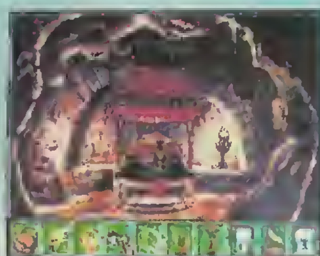
Wędrując po biegunie poszukaj kuli śniegu, deski i dezodorantu. Za pomocą deski złap rybę (połóż deskę na przeręblu). Potem wyperfumuj się dezodorantem i idź do eskimosa. W wyniku handlu wymiennego stałeś się szczęśliwym właścicielem wędki. Musisz załatwić Yeti (czy coś takiego) za pomocą śnieżynki i











uwolnić takie jedno dosyć dziwne stworzenie. Następnie poszukaj stworka w bloku lodu i rozpal ognisko z wędki (walcz nią). Pozbieraj popiół. Idź do morsa, a potem przejdź po grzbiecie tego czegoś na drugi brzeg i ryknij, ile sił w płucach: HELP!!!

I znowu opłaciło się pomagać innym. Wydostałeś się na skraj wielkiej dziury w lodzie. Wrzuć do wody odrobinę popiołu i poczekaj na autobus. Po przepłynięciu na drugi brzeg musisz otworzyć wejście do pałacu. Drzwi otwierają się tylko wtedy, gdy zagrasz odpowiednią melodię na soplach (4, 1, 3, 2). Po wejściu do pałacu zabierz miotłę i zagraj sobie w kości (może wyrzucisz karetę i wygrasz jakąś nagrodę?). A tak poważnie to kości te otwierają wejścia do różnych komnat w zamku. Pozbieraj wszystkie przedmioty i umieść pistolet na swoim miejscu (w kaburze, jak by się ktoś pytał).

Musisz teraz skonstruować instrument muzyczny, który by doprowadził do zniszczenia pewnego pięknego, stylowego okna (na pewno baaardzo drogiego). Doskonale do tego celu nadawał się gwizdek, lecz niestety dźwięk wydobywający się z niego był za słaby. Dopiero gdy połączysz go z tubą powstanie odpowiedni instrument muzyczny. Za oknem znajdowała się ukryta komnata oraz zamknięte (znowu!) drzwi. Drzwi otwiera mechanizm świetlny. Musisz ustawić przedmioty mogące załamać światło w odpowiednich miejscach. Są to lupa, szklanka, kostka ze szkła, sopel i na końcu odłamek szkła, w takiej właśnie kolejności licząc od promienia. Niestety, system ten nieco przymarzł i dlatego będziesz zmuszony użyć podnośnika.

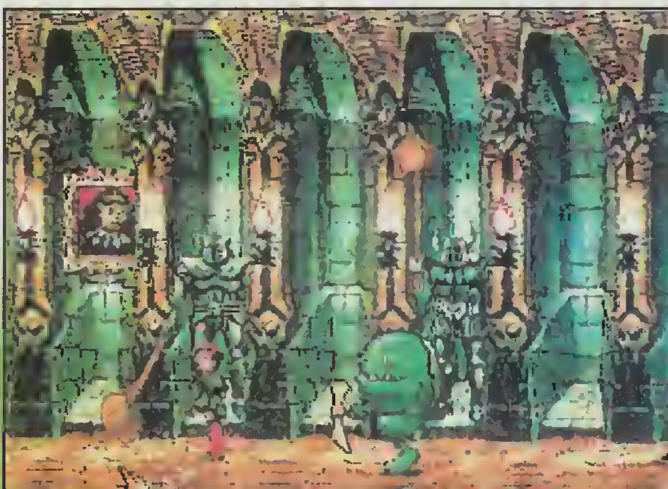
W kolejnej komnacie spotkasz jakąś niemiłą czarownicę (może ma migrenę?). By dostać się na tron, musisz przeskakiwać nad kolejnymi kulami ognistymi. I znowu masz pecha, tron okazał się wcale niezłą katapultą.

Z następnej przygody wybawi Cię olejek do opalania. W labiryncie idź prosto, a potem w lewo. Staniesz się posiadaczem pudełka zapałek. Leżącemu stworowi zrób kawał z zapałki między palcami. Po odlocie zwierzaka zyskasz dostęp do gaśnicy.

I znów znalazłeś się w mieście. Ponownie musisz iść do magika, gdzie za swoje ciężko zarobione (?!) pieniądze dostaniesz maskę. Dzięki niej śmietnik stanie się osiągalny (przejście obok domku foki). Tu podnieś z jednej stery trochę siana, a z drugiej - list. Idąc dalej, natrafisz na kupę skarpet (weź jedną), statek oraz na stare złotówki po denominacji. Robota załatwisz za pomocą skarpety i zawiniętej w nią monety. Będąc w kadłubie statku, zbuduj sobie kładkę z desek. Po drugiej stronie znajdziesz się jakąś szmatę (czy coś takiego). Z następnych stert śmieci wydobądź długopis, znaczek (naklej na list i wyślij), pilota oraz kasetę, a na lewo od skrzynki pocztowej - tacę.







Kłopotów z nosem pozbędziesz się, zapychając go sianem (dzięki temu możesz iść dalej). Gościowi z magnetofonem musisz dostarczyć świeżego towaru, nagraj więc kasetę na konsoli obok zespołu. W jaskini pośpiewaj sobie troszeczkę (możesz nawet trochę pokrzyczeć) i znów staniesz się nowym właścicielem następnego dziwnego przedmiotu. Idź do zamkniętych drzwi (przy orkiestrze) i użyj karty magnetycznej. W niebie postaraj się dotrzeć do tajemniczego woreczka. Nie będzie to niestety łatwe. Przez latające drzwi (obok miejsca gdzie spowodowałeś wykichnięcie nosa) dostaniesz się do dość niebezpiecznej sali. Najpierw rzuć tym czymś z jaskini, potem użyj szmaty, naciśnij guzik, rozsyp zawartość woreczka i przejedź na tacy. Zabierz wiatraczek i otwórz sobie drzwi (spinaczem).

Po następnej wizycie u maga znajdziesz się na cmentarzu. Jak wiadomo, to właśnie miejsce upodobały sobie różne strzygi i wilkołaki. Tym razem miałeś dużo szczęścia, bo trafiłeś na cmentarz zamieszkały przez... Sam zobaczysz. Przy pomocy szczątków doczesnych jakiegoś biedaka wydostań się z trumny. Pierwszego wampira załatwisz, po prostu usuwając mu się z drogi. Następnemu przywal łopatą i popchnij nagrobek, trzeciego załatwi Twój oddech (po zjedzeniu kanapki z czosnkiem). Pozbieraj krzyż, lusterko oraz froterkę. Ostatniemu wampirowi zaaplikuj trochę muzyki (talerzami).

Pchnij bramę i idź do zamku. W pokoju po lewej znajdziesz pierścień. W bibliotece otwórz tajne przejście (pchnij odpowiednią księgę). Teraz czeka Cię walka z czarownicą. Na początku użyj szybko gaśnicy, potem wiatraczka, a na końcu pierścienia.

I w ten oto sposób skończyłeś **Curse of Enchantia**. Dowiedziałeś się, kto jest odpowiedzialny za Twoje porwanie z realnego świata, uratowałeś świat bajkowy i powróciłeś na swoje podwórko. Do następnego spotkania...

Sebastian Babczyński
"Muad'Dib"



Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



KUPIEC

- gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- bogata oprawa graficzna,
- możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

CENA 29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

LAZARUS

- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



SLATERMAN

- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Chemia	6,90 zł	Miecze Valdgira II	6,90 zł	Koła Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Ortotris	6,90 zł	Hardtrock Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecze Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Ciach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem ALFIN prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwa kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zl do 29,90 zl	30.00 zl do 59,90 zl	60,00 zl do 89,90 zl	ponad 90,00 zl
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zl	3,00 zl	6,00 zl	10,00 zl

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zl. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

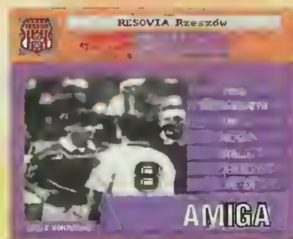
KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541



SKAUT-KWATERMASTER

nowa polska gra przygodowa
AMIGA - 23.60
PC - 36.30



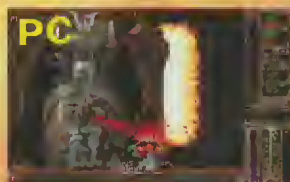
LIGA POLSKA

manager piłkarski - 19.90



BASTION

gra strategiczna inspirowana powieściami Tolkiena - 36.30



TYRIAN

"niebiańska" strzelanka - 36.30



KOSMOS

rozbudowana gra handlowo managerska - 36.30



SKARB TEMPLARIUSZY

przygodówka z digitalizowanymi ekranami - 23.60



MEGA BLAST

gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby) - AMIGA - 19.90
PC - 23.60



FOREST DUMB

superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog) - 23.60



Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

FIDO na tropie...



LOGICZNE

1. TETRIS	(1)
2. LEMMINGS 3D	(2)
3. MONOPOLY	(4)
4. PUSH OVER	(3)
5. CO DO GROSZA	(7)
6. INCREDIBLE MACHINE 2	(6)
7. BLOCK OUT	(8)
8. KASPAROV'S GAMBIT	(5)
9. GEAR WORKS	(9)
10. ASTERIX	(N)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 3	(1)
2. DOOM 2	(3)
3. MORTAL KOMBAT 2	(2)
4. SENSIBLE WORLD of S.	(4)
5. CYTADELA	(6)
6. DESCENT	(7)
7. NEED for SPEED	(N)
8. DARK FORCES	(5)
9. WITCHEVEN	(10)
10. ALIEN BREED 3D	(8)

PRZYGODOWE

1. PHANTASMAGORIA	(4)
2. TEENAGENT	(3)
3.UNIVERS	(2)
4. KAJKO I KOKOSZ	(1)
5. SOŁTYS	(5)
6. SKAUT KWATERMASTER	(N)
7. FLIGHT of AMAZON Q.	(10)
8. The HAND of FATE	(7)
9. DISCWORLD	(6)
10. FADE to BLACK	(N)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowość na liście. Litera "P" - powrót na listę.

ROLE PLAYING

1. DUNGEON MASTER 2	(1)
2. ISHAR 3	(2)
3. ROBINSON'S REQUIEM	(9)
4. ISHAR 2	(3)
5. BLACK CRYPT	(6)
6. DRAGON LORE	(5)
7. LANDS of LORE	(7)
8. STONEKEEP	(N)
9. BLADE of DESTINY	(10)
10. SPACE HULK	(4)

SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000	(3)
2. WING COMMANDER 3	(2)
3. TFX	(1)
4. DAWN PATROL	(7)
5. WINGS	(6)
6. TIE FIGHTER	(4)
7. US NAVY FIGHTER	(9)
8. SUBWAR 2050	(5)
9. FLIGHT UNLIMITED	(8)
10. COMBAT AIR PATROL	(P)

STRATEGICZNE

1. The SETTLERS	(1)
2. COMMAND & CONQUER	(2)
3. CIVILIZATION	(4)
4. WARCRAFT 2	[illegible]
5. UFO	(3)
6. X-COM	(7)
7. DUNE 2	(5)
8. WORMS	(N)
9. THEME PARK	(8)
10. TRANSPORT TYCOON	(10)

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśrod nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.
W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Marcin Ciosek (Siedlce), Jacek Jaśkowski (Łuków), Krazysztof Kuryło (Szczicin), Adam Majerowski (Koszalin), Piotr Rodak (Lublin.

Fundatorem nagród jest: OPTIMUS SA





Nieustanny rozwój wszystkich dziedzin informatycznych powoduje ciągłe poszerzanie potencjalnych możliwości użytkownika. Dzieje się tak wraz z pojawianiem się coraz to nowych procesorów, większych dysków twardych i szybszych pamięci. Ta tendencja oczywiście objęła również formaty dyskietek elastycznych. Dotychczas panował tu zdecydowany spokój. Jeśli chodzi o komputery Amiga i Atari ST, od początku panuje standard 880 kB. Jest on wygodny i, jak się okazuje, wystarczający, skoro programiści tworzą programy głównie w tym formacie. Podobnie, jeśli chodzi o PC, mamy do czynienia z dyskami HD o pojemności 1.44 MB. Równowaga panowałaby do dziś, gdyby nie nadejście kompaktów.

Jak wiadomo, jeśli chodzi o komputery osobiste (co do innego sprzętu, tam CD-ROM pełni jeszcze rolę pomocniczą, a nie dominującą), nowy system przechowywania danych panuje już całkowicie. Naturalnie wiążą się z tym niesamowite korzyści. Znacznie więcej miejsca na krążku i jego trwałość gwarantują większe bezpieczeństwo posiadanych informacji. Nie bez znaczenia jest również szybszy dostęp do nich. Magia niewielkiej płytki ogarnęła już wszystkich producentów oprogramowania, powodując właściwie natychmiastową degradację dotychczas prym wiodących dyskietek. Czy jest to dla nas, graczy, korzystne? Przyjrzyjmy się wszystkim za i przeciw.

Niedawno miałem okazję odbyć przechadzkę po licznych w moim mieście sklepach komputerowych. Rozmowy ze sprzedawcami pozbawiły mnie jakichkolwiek złudzeń. Jeśli chodzi o gry, z nowości na dyskietkach ukazują się głównie polskie tytuły. Zachodnie hity proponowane są wyłącznie w formacie CD-ROM. Częściowo sytuację ratuje "Kolekcja Klasyki Komputerowej" firmy IPS, ale nawet tu zaczynają gościć srebrne krążki, np. Super Strike Commander, Wing Commander 2, Privateer. Nie da się ukryć, że producenci z wyraźną lubością sięgają po tę technikę zapisu. Do tego stopnia, że na kompaktach znajdują się gry, które spokojnie zmieściłyby się na kilku dyskach.

Przyczyn takiej strategii jest kilka, lecz najpoważniejsza z nich należy do bardzo prozaicznych. Chodzi bowiem o odwieczną walkę z piractwem komputerowym. Jak wiadomo, jest ono poważnie rozwinięte, zwłaszcza w naszym kraju. Dotychczasowy brak ustawy o ochronie praw autorskich sprzyjał rozwijaniu się takiego procederu, który w Polsce trafiał na podatny grunt ze względu na brak źródeł licencjonowanych programów. Skopiowanie dyskietek nie nastręcza żadnych trudności. Każdy użytkownik, który jest choć trochę obyty ze sprzętem, potrafi tego dokonać. Nic dziwnego, że legalnym dystrybutorom niełatwo przebić się ze swoimi ofertami wobec doskonale prosperujących giełd. Sytuacja uległa zmianie, gdy masowo rozpoczęto produkcję programów o pojemności 600 MB lub większych. Zdecydowanie powstrzymały one nieco piratów, którzy nie mogli już sobie pozwolić na taką swobodę działania, jak dotychczas. Kto chciałby kopiować na dyskietki HD zawartość całego kompaktu? Nie miałoby to żadnego sensu, bo przecież nikt nie kupi takiej ilości nośników, nawet po atrakcyjniejszych cenach. A co dopiero mówić o grach na większej liczbie krążków, takich jak Wing Commander 3 czy Phantasmagoria? Oczywiście, naturalnym rozwiązaniem byłoby przenoszenie zawartości kompaktu na drugi. I tu pojawia się problem, wynikający z samej natury tej nowoczesnej technologii. Z założenia kompakty nie mogą być zapisywane (wskazuje na to sama nazwa: Read Only Memory - Pamięć Tylko do Odczytu), tym samym niemożliwe jest zmienianie ich zawartości.

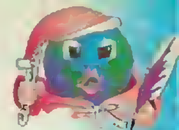
Istnieją niemniej specjalne odmiany kompaktów, tzw. WORM-y (Write Once Read Many), które mogą zostać zapełnione. Tyle, że kłopot w tym momencie nie został rozwiązany. Aby bowiem coś nowego na rzeczonej płycie umieścić, należy dysponować odpowiednią maszynerią. Na ogół jest ona niezwykle droga i skomplikowana, co zamyka do niej dostęp zwykłym szaraczkom. Z myślą o nich powstają zatem modele mniejsze, prostsze i, co ważniejsze, tańsze. W chwili obecnej ceny nieprofesjonalnego sprzętu do nagrywania wahają się między 2000 a 9000 nzł. Oczywiście jest to swego rodzaju rozwiązanie, jednak należy liczyć się z tym, że jakość nagranych danych będzie raczej gorsza, niż kopiowanych metodami przemysłowymi. Poza tym sprzęt taki nie służy absolutnie do działań na wielką skalę. Można go użyć w domu do zapełnienia wolnego krążka.

Wydawałoby się, iż problem piractwa został już rozwiązany, jednak jest to mylny wniosek. Dowodem tego są ukazujące się na giełdzie pirackie kopie legalnych kompaktów. Poza ceną mają one pewną przewagę nad konkurencją z IPS-u, LiCompu i innych firm. Na jednej płycie znajduje się kilka gier. jest ona zapełniona do granic możliwości, podczas gdy licencjonowane programy nierzadko nie zajmują nawet połowy dostępnej przestrzeni. Wystarczy spojrzeć na kompaktowe wydania Wing Commander - Armada czy Mortal Kombat 2. Jedyną zaletą takich wydań jest większa wygoda użytkownika. Zamiast bowiem wymieniać w stacji kolejne dyskietki, wystarczy włożyć do napędu jeden krążek i już po sprawie.

Oczywiście, nie jest to jedyna przyczyna zalania rynku przez kompakty. Procesy technologiczne służące do wyrobu tych ostatnich okazały się znacznie tańsze, niż ich dyskietkowe odpowiedniki. W chwili obecnej stosunek kosztów wynosi 2:1 na korzyść kompaktów. Może wydawać się to dziwne, ale taka jest prawda. Ktoś wobec tego zapyta, dlaczego ceny gier nie są tańsze, a na ogół wręcz przeciwnie? Odpowiedzią na nie może być stan naszej niezbyt zdrowej gospodarki. Jak wiadomo, relacje cen w stosunku do pensji są u nas znacznie różne od zachodnich. Niewielu stać, aby wydać 1/5 pensji na wspaniałą, nowiutką produkcję. To jednak temat na zupełnie inną pogadankę.

Wypada spytać, czy tak powszechne wprowadzenie nowego standardu jest korzystne, a jeśli tak, to dlaczego? Przede wszystkim ujemny czynnik stanowi fakt, iż wiele osób nie posiada jeszcze odpowiednich napędów. Dla nich jest to duży wydatek, na który nie zawsze mogą sobie pozwolić. Dlatego uważam, że mimo wszystko powinny ukazywać się wersje dyskietkowe znanych, kompaktowych hitów (o ile byłoby to możliwe z praktycznego punku widzenia). Oczywiście, dystrybutorów także należy zrozumieć. Są oni już zmęczeni bezustanną, z góry przegraną walką o rynek ze złodziejami. Polsce daleko jeszcze do normalności, a kompakty dzięki swoim cechom mogą ją przybliżyć. Inna sprawa, że z tego samego źródła wynikają uprzedzenia. Niemożność wykonania kopii zapasowej z pewnością nie wpływa dodatnio na komfort użytkowania. Cóż, system został w ten sposób pomyślany celowo i należy się z tym pogodzić. Możliwe, że dyskietki elastyczne zostaną w ogóle zapomniane, tak jak stało się z poprzednimi formatami. Dzisiaj króluje CD-ROM i prawdopodobnie nie zmieni się to w najbliższym czasie. Sądzę więc, że warto zaopatrzyć się w odpowiedni napęd (najlepiej poczwórnej prędkości) i korzystać z olbrzymich możliwości, jakie on daje.

Piotr Bilski "Alien"



Między nami, graczami...

Na początek historia z życia wzięta. Było to dawno temu, kiedy jeszcze o Doomie nikt nie słyszał. Jak maniak zagrywałem się wtedy w Eye of the Beholder. Dniami i nocami przemierzałem mroczne korytarze, siecząc hordy potworów i rozwiązując kolejne łamigłówki - a było co siec i co rozwiązywać. Ktoś patrzący z zewnątrz mógłby o mnie wtedy pomyśleć: "chłop oszalał i tyle". I byłaby to szczera prawda. W tamtym czasie zapomniałem o Bożym świecie, stapiając się z grą niczym kochankowie w miłosnym uścisku. Oczywiście, utrzymywałem kontakt z otoczeniem, ale tylko na poziomie niezbędnym do życia. Jednym z takich kontaktów był telefon od mojej dobrej, długo nie widzianej znajomej. Traf chciał, że zadzwoniła do mnie akurat w momencie, gdy przemierzałem szary poziom czyli ten pełen jadowitych pająków. Nie mogąc oderwać się od gry, rozmawiałem z nią nie przerywając zabawy.

- Słuchaj, chciałabym się z tobą spotkać...

Przecinam kolejną pajęczynę i dobiegam do najbliższego skrzyżowania.

- ...w sprawie słownika. Czy miałbyś czas...

Wyglądam za róg. Pusto. Coś jednak nie gra. Dziwaczny dźwięk, jakby syczenie, wciąż narasta, a w okolicy żywej duszy.

- ...na przykład jutro.

Dźwięk wciąż potężnieje. Bestia jest tuż tuż! I wciąż jej nie widać!

- Hej, jesteś tam?

Uderzenie! To za plecami! Odwracam się i widzę ją. Jest ogromna i wypełnia sobą całą przestrzeń korytarza. Jej żądło wysuwa się ponownie i kolejna dawka śmiertelnego jadu wstrząsa moim ciałem (jednym z czterech jego wcieleń). Z bocznych odnóg nadchodzą następne. Jest ich całe mnóstwo. Ze wszystkich stron.

- Maria! - krzyczę do słuchawki. - Zadzwonię później! Pająki! Zaraz mnie zabiją!

Trzasnąłem słuchawkę na widełki. Próbowałem przebić się do schodów, ale było już za późno. Ostatni mój bohater, krasnolud Abbar, upadł na ziemię, a ciemność nad nim zamknęła się na wieki. To znaczy do kolejnego wgrania gry.

Dzwonek telefonu. Podnoszę słuchawkę i słyszę:

- Piotr, co ty wygadujesz?! Jakie pająki? I kto cię zabija?

Wytłumaczyłem spokojnie, o co chodzi i oczywiście przeprosiłem. Znajoma mi nie wybaczyła i potem długo jeszcze musiałem okazywać skruchę.

Z powyższej opowieści wynika oczywiście kilka morałów, ale najważniejszy to ten, że nie należy przesadzać w utożsamianiu się z bohaterem gry. Można za to ciężko zapłacić, uchodząc za wariata do końca życia.

Łatwo powiedzieć, ale trudniej zrobić. Gry są po to, żeby się z nimi stapiać i przeżywać losy bohaterów, jak własne. O to przynajmniej starają się twórcy gier, którzy serwują nam coraz bogatsze i coraz bardziej realistyczne produkcje. Jak tu nie zapłakać nad 14 śmiercią herosa z Heretica. I jak nie pieprznąć w klawiaturę przy jego 140 śmierci. To jasne, że wtedy każdy z nas, graczy, zawyje wniebogłosy: "Znów mnie zabili! Mam tego dość!".

Z zabijaniem wiąże się inna historia, która zdarzyła mi się ostatnio. Otóż wymieniając informacje z redakcyjnym towarzyszem niedoli na temat Hexena (następca Heretica, opisywany zresztą w tym numerze) doszliśmy do wniosku, że obaj zatrzymaliśmy się w miejscu, w którym regularnie kończy się nasz żywot. No właśnie, mówiliśmy o tym zdarzeniu, jakbyśmy sami, cieleśnie, brali w nim udział. Nagle uświadomiliśmy sobie, że z boku musimy wyglądać co najmniej podejrzanie.

- Sam już nie wiem, jak go zabić. Czary na niego nie działają, broń też nie. W dodatku cały czas mnoży kapłanów.

- Ja też nie mogłem go przejść. Włącz, jak ja, nieśmiertelność.

- Nie lubię kodów. Wolę ginąć aż do skutku.

Gdybym spotkał dwóch starszych panów rozmawiających w ten sposób w tramwaju, pomyślałbym, że to wariaci albo członkowie jakiejś satanistycznej sekty. Albo gracze.

Zapewne Tobie także zdarzyło się coś takiego. Przypomnij sobie ostatnią rozmowę ze znajomym. I co? Okazuje się, że pamiętasz ich znacznie więcej? Że właściwie wszystkie tak wyglądały? I nie ma się czego wstydzić. Po prostu my, gracze, jak każda inna grupa środowiskowa, używamy własnego języka do opisywania zarzeń. Nie mówimy: "mój bohater utopił się", tylko: "utonąłem". Tak jest prościej i krócej. Inna sprawa, że brzmi głupio. Zwłaszcza gdy ten sam język stosujemy w miejscach publicznych, wśród osób "niezorientowanych".

Naturalnie, gwara ta nie ogranicza się tylko do opowiadania swoich przeżyć z perspektywy bohatera. Pełno w niej charakterystycznych określeń i zwrotów zrozumiałych tylko dla nas. Mówi się: ustawić opcje, wybrać stopień trudności, wybrać misję, przejść na następny poziom, zasejfować grę, załadować grę. Mówi się też: 3D, ekran walki, plansza, panel obsługi, dżoj, fajer, limit żyć, punkty bonusowe, plecak. Dla osoby postronnej cała ta terminologia brzmi równie niejasno, jak bełkot pijanego niemowlęcia.

Kolejny aspekt naszej gwary to irracjonalne zwroty. Jeśli zepsuje Ci się dysk twardy, na pytanie laika, dlaczego dzisiaj nie grasz, odpowiesz bez namysłu, że padł Ci twardziel. Tamten zapewne zrobi tylko mądrą minę i w milczeniu wyjdzie do innego pokoju, by się zastanowić, kim jest dla Ciebie ten gość, że z powodu jego wywrotki przestałeś grać.

Inne przykłady to określenia: walnięta dyskietka, odpalenie gry, zawieszenie systemu - każde z nich brane dosłownie brzmi absurdalnie i dopiero w odpowiednim kontekście nabiera sensu. Zwrotów takich jest znacznie więcej i na dobrą sprawę można by zrobić z tego cały słownik (Polsko-Giercowy i Giercowo-Polski). Trzeba jednocześnie przyznać, że grupa tych właśnie haseł charakterystyczna jest nie tylko dla nas, graczy, ale dla całego komputerowego światka.

Czas na wnioski. I tu zmyłka. Wniosków sjewodnia niet. Nie ma sensu w tym przypadku moralizować, apelować czy przekonywać. Trzeba przyjąć do wiadomości, że mówienia "naszym" językiem po prostu się nie odzwyczaimy i już. Jest on użyteczny i jako taki, spełnia swoje wymagania. Można co najwyżej od czasu do czasu wyławiać co ciekawsze określenia i pośmiać się z samych siebie. Tak, dla sportu. Jednocześnie trzeba się oswoić z myślą, że profani będą się z nas podśmiewać lub wręcz pukać w czoło. Być może nawet zaczepią, mówiąc: "te, frajer, daj se luz i kopsnij sie po buzona. Co se bedziesz życie marnować.". Słowem, wszystko po staremu.

Gracz









Za kierownicą komputera

Gry samochodowe na ekranach komputerów to zapewne nie żadna nowość. Powiedziałbym więcej - jest to już przestarzała klasyka, do której rzadko kiedy ktokolwiek wraca. Tak, tak, moi drodzy - czasy się zmieniają, a oprogramowanie wraz z nimi. U schyłku XX wieku szeroka publiczność komputerowych maniaków preferuje strzelaniny, mordobicia i inne gry z tej rzeźnickiej dziedziny. Fakt jest jednak taki, że gry z dziedziny rajdów czy wyścigów komputerowych nadal powstają. Powstają zarówno kolejne wersje udanych produkcji, jak i nowe, oryginalne i zupełnie odmienne propozycje. Warto by sobie zadać pytanie, dlaczego tak się dzieje - co skłania producentów oprogramowania do tego, aby tworzyć gry z tej dziedziny. Odpowiedź na to pytanie jest tak prosta, jak program prezydencki L.Bubla - "myślę, że będzie lepiej". I właśnie o to chodzi - każdy powinien myśleć, że będzie lepiej. Tak jest także z firmami software'owymi. Programiści sądzą, że ich programy mogą być lepsze niż są i właśnie z tego powodu na rynku gier komputerowych pojawiają się coraz to nowsze propozycje. Wystarczy tylko spojrzeć na trylogię *LOTUS*. Zaraz po zapowiedzeniu przez firmę, iż trwają prace nad kolejną wersją tej gry, wszyscy czekali z niecierpliwością i zastanawiali się, jaka ona będzie. Tak, tak, wówczas to nie trzeba było reklamować produktu - on sam się reklamował. Pamiętam dzień, kiedy to po miesiącach oczekiwania pojawił się wreszcie tytuł *LOTUS II*. Panowało takie szaleństwo, że aż trudno to opisać. Nieźle musieli się wtedy "nachapać" piraci, bo były to odległe czasy ich panowania.

Jak widać, powstawanie nowych gier z dziedziny samochodówek jest w pełni uzasadnionym procesem, który ma za zadanie stworzyć grę-ideał. Kto wie, może kiedyś się uda? Jak na razie, musimy się zadowolić tym, co mamy. A jest tego taaaka masa.

Już na początku lat osiemdziesiątych, kiedy to wszyscy kupowali komputery 8-bitowe, do klasyki gier samochodowych należały takie tytuły, jak *PITSTOP*, *POLE POSITION* i *ROAD RACE*. Ostatni szczególnie przypadł mi do gustu. Gra zawierała jednocześnie takie elementy, jak dobra grafika czy dźwięk, ale przede wszystkim była wciągająca. Jeździło się po całym terytorium Stanów Zjednoczonych i zarabiało pieniądze. Ponadto często ścigała Cię policja za przekroczenie szybkości lub inne wykroczenia. Tak, tak, wtedy takie właśnie gry dominowały na rynku. Zresztą większość elementów z *ROAD RACE* została potem zaczerpnięta do współczesnych programów z dziedziny rajdów samochodowych.

Później na jakiś czas nastała cisza i nie pojawiały się żadne nowości w tej dziedzinie. Owszem, od czasu do czasu wypuszczono jakiś tytulik, ale żaden z nich nie zrobił olśniewającej kariery. Dopiero kiedy większość komputerowych maniaków zaczęła się "przerzucać" na Amigi bądź Pecety, na rynku software'owym zaczął się istny rozkwit. Wraz z przestawieniem się komputerowego bractwa na 16 i 32-bitowe maszyny zaczęła się masowa produkcja. Nowe, o wiele szersze możliwości (lepsza grafika, muzyka i szybkość komputera) zadecydowały o pojawianiu się coraz to lepszych programów - również w dziedzinie gier związanych z samochodami. Już na początku lat 90. zaczęły wychodzić jak grzyby po deszczu coraz to większe rewelacje. Wystarczy wspomnieć tylko takie tytuły, jak *LOTUS* czy *TEST DRIVE*, którymi wszyscy (wraz z programistami) byli oszołomieni. Jak powszechnie się mówi, apetyt rośnie w miarę jedzenia. Na szczęście, producenci oprogramowania nie spoczęli na laurach. Od tego czasu rozwinęła się potężna konkurencja, a co za tym idzie, powstały nowe, lepsze i ciekawsze programy. Ten proces trwa zresztą po dziś dzień. Inna sprawa, że jakieś cztery czy pięć lat temu wiadome było co może się w najbliższym czasie pojawić i na co można liczyć w zakresie innowacji, wiadomym też było, ile gra będzie kosztować i na jakim komputerze będzie działać, natomiast w czasach dzisiejszych nic nie jest pewne.

Jak już wcześniej wspomniałem, gry samochodowe przeszły całą drogę ewolucji - od prostych gier o prymitywnej grafice, po gry o bardzo skomplikowanej fabule i rewelacyjnych efektach graficznych. W ciągu tych kilku lat rynek bardzo się zróżnicował. W dziedzinie gier związanych z samochodami mamy takie podgrupy jak rajdy (tutaj możemy wymienić chociażby *LOTUSY* czy *JAGUARA*), wyścigi formuły jeden (*FORMULA ONE GRAND PRIX*, *F17 CHALLENGE* czy też VROOM) oraz inne (samochody terenowe, wyścigi kosmiczne, jazda po ścianach i wiele innych zwariowanych gier). Przyjrzyjmy się bliżej każdej z kategorii.

RAJDY

Historia rajdów samochodowych jest niemal tak stara, jak stare są samochody - no, może trochę przesadziłem, ale nie jest to odległe od prawdy. Wraz z pojawianiem się coraz to nowszych i lepszych samochodów ich producenci podejmowali rywalizację pomiędzy swoimi markami. Jest oczywistym, że każde auto najlepiej sprawdza się w terenie, wynajmowano więc jakiś wspaniałych kierowców, wyznaczano trasę i... start. Z początku były to rajdy stosunkowo krótkie i organizowane z przypadku, jednak wraz z rozwinięciem się tego sposobu rywalizacji imprezy te przekształciły się w bardzo poważne, pełne rozmachu i cykliczne zawody. I tak po dziś dzień mamy kilkadziesiąt rajdów rocznie. Wystarczy chociażby wspomnieć tak znane, jak Paryż - Dakar czy dookoła Hiszpanii. Co więcej, w późniejszych czasach nie ścigano się już, aby sprawdzić czy produkt danej marki jest lepszy. To stało się po prostu sportem. Do tego wszystkiego dołączyły olbrzymie pieniądze. Firmy zaczęły tworzyć samochody specjalnie przystosowane do dróg rajdowych, wielkich szybkości i ciężkich warunków pogodowych. W ten sposób powstawały tzw. cacka: Jaguary, Porsche'a, Honda'y itd. itp. Często stawały się dla ich właścicieli obiektem ważniejszym od żon, dzieci czy przyjaciół. Tak, tak, moi drodzy, nie śmiejcie się, ale tak jest i teraz. Wyobraźcie sobie, że składacie kasę przez pół życia i w końcu kupujecie sobie jakiegoś Pontiaca za, bagatela, kilka miliardów. Czy nie odstawilibyście swoich bliskich na bok?

Wracając do gier komputerowych, warto zauważyć, że znaczna ich część próbuje zachować jak największy realizm. Weźmy chociażby taki *TEST DRIVE 3*. Jeździ się tu wszelkiego rodzaju trasami i mija wszelkiego typu samochody. Na dodatek wszystko to jest tak dopracowane, że wydaje się, iż jeździmy w rzeczywistości. Pory dnia się zmieniają, na trasie można napotkać skrzyżowania i zjazdy, pada deszcz, śnieg lub jedno i drugie na raz. Ponadto problem kierowania samochodu nie jest wcale tak łatwy, jak to bywało w innych grach tego typu. Musisz pamiętać lub chociażby sobie wyobrazić, że jedziesz naprawdę - wówczas nie będzie Ci się chciało za wszelką cenę dociskać pedału gazu.

Jakkolwiek w *TEST DRIVE* gra opierała się głównie na jeździe, tak *JAGUAR XJ-220* jest programem nieco bardziej urozmaiconym. Sens tej gry nie polega tylko na przejechaniu danej trasy. Tutaj ścigasz się z innymi kierowcami rajdowymi o całkiem pokaźne sumki pieniężne. Ponadto musisz pamiętać o naprawianiu samochodu, tankowaniu paliwa i o bardziej ostrożnej jeździe niż w takich grach, jak chociażby *LOTUS*. Tutaj samochód na Twoje nieszczęście może się rozwalić, stanąć w poprzek drogi czy rozsypać w drobny mak. Ponadto gra ta jest całkiem nieźle dopracowana ze strony artystycznej. Mam na myśli grafikę - płynny przesuw ekranu, wiele nowych krajobrazów i obiektów, które bardzo rzadko się powtarzają. Ponadto mamy do wyboru kilka rodzajów muzyczek. Powiecie, że takie bzdety nie są potrzebne i że jest to tylko próba zamaskowania błędów gry. W tym wypadku nie zgodzę się z takim zdaniem. Grafika i dźwięk w tej grze zmieniają się tak szybko, że nawet nie zdążysz się znudzić - a chyba o to chodzi?

Poza wymienionymi grami istnieje wiele innych o zbliżonej fabule. Ot, chociażby *TOYOTA CELICA GT RALLY*, *LOMBARD RALLY*, *HARD DRIVIN I* i *II* i cała masa innych. Każda z nich w zamyśle programistów miała być jak najbardziej oryginalna, ale tak naprawdę wszystkie te programy to tylko nieco przerobione i/lub unowocześnione wersje starych i dobrych hitów.

Charakteryzując dziedzinę rajdów samochodowych z pewnoś-





cią nie mógłbym pominąć gry, która stała się "hymnem". Program ten znają wszyscy, począwszy od dziecinnych dzieci w wieku przedszkolnym, a na najstarszych staruszkach skończywszy. Stał się on wzorem dla innych gier z tej dziedziny, ale jednocześnie po dziś dzień jest najpopularniejszym programem tego typu. Oczywiście, mowa o grze ***LOTUS***. Zaraz po pojawieniu się pierwszej części tej gry wszystkie listy przebojów nie mogły się opędzić od listonoszy, którzy torbami nosili ogromne masy listów. W każdym z nich nie tylko głosowano na LOTUSA, ale i pytano się, kiedy będzie opis, kiedy i czy w ogóle pojawi się kolejna wersja. Sam pamiętam, jak co chwila wpadali do mnie kumple, aby się pościgać. Pamiętam też, jak zakładaliśmy się wtedy, kto będzie szybszy (można było nieźle zarobić). Nawet dzisiaj, kiedy odwiedzi mnie jakiś stary znajomy, aby trochę pogierczyć, ***LOTUS*** jest "odpalany" obowiązkowo. Dobrze, powiecie, ale co właściwie ma w sobie ta gra, że tak bardzo ją wszyscy kochają? Powiem krótko - wszystko jest tu doskonałe, od dźwięku, przez grafikę, do sposobu sterowania i zabawy na dwa komputery. Pomijając wszelkie uproszczenia, które dzisiaj być może wyglądają mało atrakcyjnie, gra ta wciąż potrafi wciągnąć na długie godziny.

Jeżeli ktoś z Was jeszcze nie wie, do czego służą rajdy samochodowe, to niech natychmiast idzie do sklepu, kupi jeden z wymienionych tytułów i zaraz go uruchomi. Gwarantuję, że na tym nie poprzestanie. Jeżeli jednak nie starczy mu tych gier, może odwołać się do takich, jak ***CRAZY CARS*** (***I***, ***II*** lub ***III***), ***SUPER CARS***, ***RALLY CHAMPIONSHIPS***, ***ALL TERRAIN RACING***, ***FATAL RACING***, ***EXCESSIVE SPEED*** i jeszcze wiele innych. Jeżeli wymienione tytuły nie wystarczą, to proszę się zgłosić do instytutu badań uzleżnionych grami komputerowymi, na oddział odwykowy maniakalnych rajdowców (uwaga! hamować na zakrętach).

WYŚCIGI

Formuła 1 - wokół tego słowa kręci się ogromna ilość szmalu. Sport ten kojarzy się nie tylko z wielkimi pieniędzmi, ale także z hazardem, oszałamiającymi prędkościami i ogromnymi emocjami. W dzisiejszych czasach najlepsze stacje telewizyjne biją się o pozwolenia na transmisję z wyścigów formuły jeden. Nikogo nie zraża, że na najbardziej znanych torach świata zabiło się już kilkudziesięciu kierowców. Nikt nie przejmuje się takimi "drobiazgami", przecież najważniejsze są pieniądze, reklama i dobra zabawa. A że się ktoś przy tym zabije, to może tylko dodać emocji i wzbudzić zainteresowanie. W końcu za coś się płaci kierowcom.

Po odejściu z formuły czterokrotnego mistrza świata, Alaina Prosta, wydawało się, że teraz królować może już tylko jego największy rywal - Ayrton Senna. Jednak jego panowanie nie trwało zbyt długo. Zginął on na torze w Imola. Później w Brazylii ogłoszono żałobę narodową (żałowano największego ryzykanta i człowieka o szalonych ambicjach). Wydawać by się mogło, że wówczas zainteresowanie formułą powinno na długi czas ochłonąć, bo któż mógłby zastąpić tych dwóch "wielkich" kierowców. Okazało się, że wcale nie trzeba było długo czekać. Damon Hill i Michael Schumacher stanęli w centrum zainteresowań. I znów rozpoczęła się wojna. Jak na razie zwycięską ręką wyszedł z niej Schumacher. Ale Hill na pewno nie odpuści sobie przyjemności powalczenia o najwyższe trofeum. Ciekawe tylko, który z nich pierwszy "zakończy" tę walkę?

Sporty motorowe, samochodowe itp. nigdy nie pociągały mnie zbytnio. Owszem, od czasu do czasu, kiedy już naprawdę nic nie było w telewizji, włączałem jakiś kanał, na którym właśnie "leciała" formuła. Ale dłużej niż dwadzieścia minut nie dało się wytrzymać. A tylko w przeciągu tych dwudziestu minut zdążyło się zapalić kilka samochodów, kilka wypadło z trasy, jakiemuś koło odpadło i wleciało w rozradowaną publiczność. Nie ma co - wspaniały sport! Postanowiłem nie zostawać kierowcą formuły. Jednak sprawdzić, jak to jest, nigdy nie zawadzi. Toteż "odpaliłem" kilka programów o tej tematyce, a efekty były bardzo różne:

VROOM to jedna ze starszych gier, w które grałem, ale ze zdziwieniem muszę przyznać, że wcale nie jest ona gorsza od tych. które pojawiały się nieco później. Programiści z Lankhoru (niezbyt znana firma) musieli się nieźle natrudzić, aby uzyskać zarazem całkiem niezłą grafikę, nieprzeciętny dźwięk i oszałamiającą szybkość działania. ***VROOM*** dla wszystkich miłośników formuły nie jest zapewne żadną nowością, ale dla tych, którzy nigdy nie grali w gry tego typu, jest to naprawdę tytuł godny polecenia. Z automatyczną skrzynią biegów na najniższym poziomie czy z tak zwaną "wracającą kierownicą" dość szybko można opanować grę. Ba, można nawet wygrać kilka wyścigów. Za to przy poziomie experta podejrzewam, że do niebezpieczeństw czyhających w grze dołączy niebezpieczeństwo wpadnięcia w stan trwałego załamania psychicznego, nie mówiąc o uszkodzeniach mechanicznych komputera, monitora lub w najlepszym razie joysticka. Szczególną zaletą gry jest jej realizm. Co jakieś trzy okrążenia trzeba zjechać do boksu, należy hamować niemal na każdym zakręcie i co najważniejsze, nie można walić bez namysłu w każdy napotkany samochód. Szkoda nie tylko samochodu, ale i zdrowia. O VROOMIE warto jeszcze wiedzieć to, że pojawiła się nowa wersja tej gry z dopiskiem MULTIPLAYER. Jak się już zapewne każdy domyśla, jest to gra stworzona dla więcej niż jednej osoby. Moim zdaniem, trudno o lepszą rozrywkę.

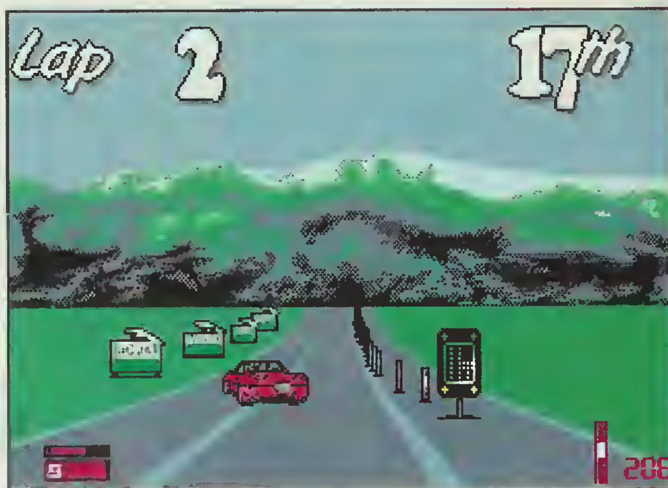


Kolejnym dość znanym tytułem w tej dziedzine jest ***FORMULA ONE GRAND PRIX***. Tutaj mamy już do czynienia z pełnym profesjonalizmem. Począwszy od tworzenia własnego "teamu" czy pojedynczych przejazdów, po przeglądanie tras, ustawiania animacji itp. Nie zabrakło chyba niczego. Amatorzy mogą ustawić automatyczną skrzynię biegów czy automatyczne hamowanie przed zakrętami. Dla średnio zaawansowanych istnieje opcja ustawienia tylko podpowiedzi ze strony komputera. Warto wspomnieć o tym, że gra jest bardzo realistycznie zrobiona. Nazwiska pokrywają się z rzeczywistymi, a ponadto można wybrać jaki tylko się chce sezon formuły. Pamiętajcie, że im wcześniejsze lata, tym o wiele większe możliwości pobicia któregoś z rekordów, a co za tym idzie - całkiem wysokie premie.

Ogólnie rzecz biorąc ***FORMULA ONE GRAND PRIX*** jest programem ze wszech stron dopracowanym, o nie najgorszej grafice wektorowej i odgłosach, które warto nieco przyciszyć. W sumie gra robi całkiem przyzwoite wrażenie, a co najważniejsze, może grać w nią każdy. I chyba o to właśnie chodzi!

F17 CHALLENGE to gra, która wbrew pozorom może wydawać się całkiem podobna do ***VROOMA***, czy też ***FORMULA ONE GRAND PRIX***, jednak w tym przypadku pozory mylą. Szata graficzna jest w znacznym stopniu zbliżona do ***VROOMA***, jednak sama gra jest zdecydowanie szybsza. Natomiast co niektóre opcje menu, statystyki, rekordy





itp. porównywalne są do *F1GP*, choć w tym wypadku gra jest nieco uboższa w opcje. Moim zdaniem *F17 CHALLENGE* nie powstawał z myślą o stworzeniu programu w pełni profesjonalnego. Jest to gra raczej dla amatorów, którzy szukają tylko dobrej zabawy. *F17 CHALLENGE* jest niesłychanie prosty. Niemal cały czas można jechać z wciśniętym pedałem gazu, nie zastanawiając się przed jakimkolwiek zakrętem. Ponadto kolejną wadą programu jest brak opcji gry na kilku graczy. Takie zalety, jak grafika czy niezły dźwięk, z pewnością nie zredukują nam tych wszystkich niedopracowań. Jednym słowem można powiedzieć: gra jest przeciętna.

Wyszło jeszcze całe mnóstwo gier z dziedziny formuły jeden. Niektóre z nich są gorsze, inne lepsze, ale jedno jest pewne - wszystkie te programy są bardzo podobne do siebie. Różnice mogą tylko występować w grafice lub w dźwięku. Moim zdaniem, każdy powinien tworzyć coś oryginalnego, a nie tylko powielać pomysły swoich poprzedników. Było kilku takich maniaków, którzy chcąc stworzyć gry oryginalne, tworzyli gry o zwariowanej fabule, albo poronionych rozwiązaniach. Weźmy chociażby taki *CYBER SPEED*. Tematyka dotyczy formuły, ale zawierała dziwaczne rozwiązania. Wyścigi w kosmosie połączone ze strzelaniem do przeciwników, niesłychanymi prędkościami! Albo taki program *FORMULA ONE ARCADE*. Tym razem zaproponowano nam prowadzenie wyścigu nie zza kierownicy, jak to bywało dotychczas, ale z góry i z boku. Czujesz się jakbyś nie jechał sam tym pojazdem, tylko jakbyś kierował zdalnie sterowanym samochodzikiem. Może to i dobre, ale nie dla mnie.

Zwykło się mawiać, że na rynku gier komputerowych w żadnej dziedzinie nie ma programu idealnego. Jednak czy to jest prawda? Weźmy chociażby taki *AL UNSER JR. ARCADE RACING*. Tytuł brzmi dość egzotycznie. A co kryje się pod spodem: rewelacja, jakiej nie było. Wystarczy tylko popatrzeć na początek, a już wszystkie stare gry idą w niepamięć. Samo wejrzenie zbija z nóg nawet najbardziej wybrednych graczy. Gra jest symulatorem słynnych amerykańskich wyścigów indycar - odpowiednika europejskiej formuły. Tym razem w trakcie prowadzenia bolidu nie można pozwolić sobie na niehamowanie przed zakrętami, czy wjeżdżanie w przeciwników. Sama gra jest dopracowana niemal pod każdym względem. Piszę niemal, bo nie podoba mi się osobiście dźwięk w grze, ale oczywiście jest to kwestia gustu. Dla tych, którzy mają trochę więcej szmalcu firma Mindscape przewidziała sprzedaż "upgrade'u" dającego możliwość sieciowego rozgrywania wyścigów. Niestety, pod tak wspaniałymi efektami kryją się wysokie wymagania sprzętowe. Coraz częściej potwierdza się fakt, że 486 DX2 z 8MB RAM i CD-ROM oraz WINDOWS '95 powoli stają się standardem.



Podobnie wspaniałe, lecz i równie wymagające, są takie hity, jak *INDYCAR RACING* czy *THE NEED FOR SPEED*. Osiągnięty realizm jest tu wręcz nieprawdopodobny. Praktycznie poziom wykonania przeskakuje starsze pozycje o kilka klas. Z pewnością na grach tych można stracić wiele czasu i, co gorsza. zdrowia, nawet tego nie zauważając.

Ostatnią grą, jaką chciałbym zająć się w tym rozdziale jest zupełnie nowy, oryginalny i odrębny program dotyczący tematyki wyścigów - POLE POSITION. Ktoś mógłby powiedzieć, że to już było. Tak, było, ale na komputerach 8-bitowych. Teraz program ten w żadnym stopniu nie







przypomina tamtego. Firma *Ascon* po sukcesach z takimi grami, jak *THE PATRICIAN* i *ON THE BALL* (dwie edycje) znacznie podniosła zarówno swój status majątkowy, jak i prestiż. Wypuściła na rynek software'owy w pełni profesjonalny menadżer teamu formuły jeden. Jeszcze nie widziałem tego programu, ale z opowiadań, recenzji i innych źródeł dowiedziałem się, że jest to program dopracowany niemal w każdym calu - podobnie jak i *ON THE BALL*.



INNE

Tylko pokrótce opiszę, co tutaj można znaleźć, a wierzcie mi, można znaleźć wszystko.

Pomysł na pomniejszanie wszystkiego niewątpliwie zaczął się w firmie *Psygnosis*, która wypuściła słynną grę *LEMMINGS*. Później ideę tę podchwyciła firma *Sensible Software*, tworząc wszelkiego rodzaju soccery, niezapomniane strzelaniny (*CANNON FODDER I* i *II*) oraz golfa. Ale nie tylko te dwie firmy chciały skorzystać z pomysłu "zmniejszania". Podchwyciły to także firmy tworzące programy samochodowe. Jeśli się nie mylę, pierwszą grą tego rodzaju był *OFF ROAD*. Pamiętam, jak wszyscy rajcowali się malymi samochodzikami jeżdżącymi po wszelkich wybojach, mostkach, kałużach itp. Później zaczęły się pojawiać takie tytuły, jak *MICRO MACHINES*, *CARNAGE*, *ALL TERRAIN RACING*, czy chociażby *SKIDMARKS* (teraz już dwie części). Wszystkie te tytuły są klasą samą w sobie, choć mnie najbardziej do gustu przypadł *SKIDMARKS*. Przede wszystkim gra ta wzbudza ogromne emocje u grających, ale także jest dynamiczna i efektowna pod względem oprawy dźwiękowo-graficznej. Poza tym *SKIDMARKS*, podobnie jak *CARNAGE*, umożliwia grę na cztery osoby przez tzw. four player adaptor.

Polacy nie gęsi, a mimo tego nie znają polskiego. *STREET ROD* jest z pewnością ciekawą grą, w dodatku wykonaną przez polskich programistów. Zawiera wiele humorystycznych rozwiązań. Sama gra dotyczy czasów nie tyle odległych, co szalonych - lat 60. Program jest zrobiony w bardzo przyjemnym klimacie, szkoda tylko, że zbyt często brakuje nam pieniędzy. Aby je zdobyć, trzeba odważyć się na wyścig o wszystko. A przed wyścigiem - godziny ślęczenia w garażu, dopracowywanie i przerabianie, dokręcanie i polerowanie, przeczyszczanie i... Radzę spróbować.

Gry doomopodobne cieszą się wciąż niemałą popularnością. Tworzono już wszelkiego typu programy zbliżone do wymienionych. Ale *QUARANTINE* przerosło wszelkie moje oczekiwania. Doom samochodowy. Absurd - powiecie. Ja też tak z początku mówiłem, ale jak widać musiałem się mylić, bo gra ta cieszy się niezwykłym powodzeniem. Mimo że program na rynku jest niczym świeża buła w piekarni, już postanowiono zrobić nowe wypieki. *ROAD WARRIOR* ma się dopiero pojawić, dlatego trudno tu cokolwiek powiedzieć o jakości, ale autorzy zapewne za dbają, aby przewyższał on *QUARANTINE*. Poczekamy, zobaczymy.



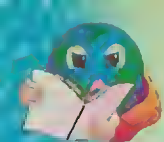


Szczerze mówiąc, sądziłem, że wymyślono już wszystko w temacie gier samochodowych. Były już wyścigi w kosmosie, w błocie, na mostach, pod mostami. Były rajdy ze skaczącymi samochodami i formuły z turbo dopalaniem. Miałem niemal stuprocentową pewność, że już nic oryginalnego nie da się wymyślić. A jednak, nie było jeszcze wyścigu po ścianach. *STUNTS CAR RACER* - tytuł dość znany i popularny. Sama gra, mimo stosunkowo ubogiej szaty graficznej, jest wciągająca. Jaki z tego wniosek - "im bardziej szalony i zwariowany pomysł, tym lepsza gra". Programistom podpowiadam, że nie było jeszcze formuły na lodzie, rajdu po lesie i wyścigów motocyklowych po falochronie. Szanowni gracze, nie przejmujcie się tymi uchybieniami - jeszcze wszystko jest przed nami.

Cóż mogę na koniec powiedzieć. Chyba tylko to, że cieszę się, iż jakoś przebrnąłem przez tę całą masę gier samochodowych. Szczerze mówiąc, myślałem, że artykuł ten będzie nieco krótszy, ale okazało się to niemożliwe. Nie wypadało pominąć najsłynniejszych tytułów. Zresztą i tak, przyznaję się bez bicia, nie opisywałem wszystkiego. Być może nawet pominąłem jakiś ulubiony program któregoś z Czytelników, za co serdecznie przepraszam, ale czy chcielibyście czytać o wszystkim? Starałem się pokrótce przybliżyć ogólną sytuację na rynku gier samochodowych. Moim zdaniem, nie jest źle. Używając przenośni, na półkach leży nie tylko makaron i ocet, jest także szynka i baleron, są też chipsy i piwo. Wybór należy do Was.

Marcin Hinz





KANCELARIA SZTABU

Minął termin nadsyłania odpowiedzi na pytania ankietowe zamieszczone w ostatnim, zeszłorocznym numerze Świata Gier Komputerowych. Nadszedł zatem czas podsumowania informacji uzyskanych tą drogą, oraz ustosunkowania się do przedstawionych problemów i propozycji.

Wielu z Was, drodzy Kadeci, postanowiło włożyć swój wkład w rozwój działu KANTYNY. Cieszy mnie to niezmiernie i mobilizuje do dalszej pracy. Część ograniczyła się do podania lakonicznych odpowiedzi na przedstawione pytania. Pozostali przedstawiali różnego rodzaju propozycje dotyczące redagowania tego działu.

Podsumowanie ankiety rozpocznę od sprzętu, jaki używacie oraz gier, jakie preferujecie. Z odpowiedzi dotyczących pytania o komputer wynika, że większość z Was posiada IBM PC, ale przewaga nad Amigą jest niewielka. Co do gier, to preferowanych tytułów jest kilka. Sporo osób gra w gry taktyczne dwóch gatunków. Pierwszy reprezentowany jest przez tytuły wydane przez firmę Blue Byte: History Line 1914 - 1918 i serię Battle Isle. Drugim typem są gry zapoczątkowane przez Dune 2 i rozwinięte w pochodnych produkcjach: Warcraft 1 i 2 oraz Command & Conquer. Oczywiście, nie wszystkie te gry dostępne są użytkownikom komputerów Amiga. Prawie pewne jest to, że grający w Dune 2 z takim samym zainteresowaniem sięgnęliby po Warcrafta czy Command & Conquer. Spośród gier dostępnych tylko na IBM PC na czoło wysunął się Panzer General. Okazuje się, że wśród nadesłanych odpowiedzi znikomą część zajmują gry o tematyce morskiej. Jedyną godną zauważenia serią jest Great Naval Battles. Niewielkim zainteresowaniem cieszą się gry z cyklu V for Victory. Pragnę podkreślić, że powyższe podsumowanie oparte jest na opiniach wyrażonych przez uczestników ankiety. Taki rozkład zainteresowań związany jest zapewne z widowiskowością rozgrywki, jaką dają Wam wymienione powyżej programy.

Jeśli chodzi o zainteresowania dotyczące historii wojskowości, wielu z Was przyznaje się do takowych. Znaczna część preferuje okres I i II Wojny Światowej oraz czasy współczesne. Zainteresowania te koncentrują się w znacznej mierze na sprzęcie bojowym użytkowanym w tych okresach. Przy okazji proponuję im poszerzenie wiedzy o wykorzystaniu bojowym tego sprzętu. Postarajcie się zapoznać z przebiegiem bitew rozegranych w interesujących Was okresach historycznych. Pozwoli to porównać sprzęt użytkowany przez uczestniczące w konflikcie strony oraz poznać tajniki jego zastosowania na polu bitwy. Można spróbować przenieść zastosowaną tam taktykę na komputerowe pole bitwy.



Często powtarzającą się propozycją był postulat zwiększenia objętości KANTYNY do co najmniej czterech stron. Osobiście w zupełności popieram to stanowisko, jednak redaktor naczelny jest nieczuły na wszelkie formy łagodnej perswazji w tym temacie. Jego nieodmienną odpowiedzią jest: "Nie ma miejsca. Inne działy też są ważne. Poczekaj, aż zwiększymy objętość czasopisma." Nie ukrywam, że częściowo rozumiem ten pogląd, wszak nie samą strategią żołnierz żyje. Ciekawe tylko, jak by zareagował, gdybym przyparł go do redakcyjnego muru przy pomocy lufy działa o kalibrze dwustu milimetrów. Jeśli rednacz nie zrealizuje swoich obietnic, nie omieszkam tego sprawdzić.

Kolejną sprawą jest powracający jak bumerang (to też jest broń!) temat prezentowania rozwiązań taktycznych poszczególnych gier przy pomocy mapek. Niektórzy z Was sugerowali, że można by takie mapki drukować przez kilka lub kilkanaście odcinków. Zainteresowane osoby zbierałyby te odcinki KANTYNY, kompletując sobie wiedzę taktyczną o danej grze. Odpowiadając na te propozycje, mogę powtarzać argumenty przytaczane przy poprzednich okazjach. Przede wszystkim KANTYNA stałaby się zbyt podobna do SOS-ów i Trików - działów przeznaczonych właśnie na przekazywanie tego typu wiedzy. Jeśli ktoś ma problemy podczas gry w programy taktyczne, już niedługo będzie mógł nawiązać kontakt z innymi graczami. Jednak o tym szerzej pod koniec artykułu w dziale POCZTA POLOWA. Inną przyczyną nie zamieszczania gotowych rozwiązań jest sprawa miejsca. Nie chcę poświęcać go na informacje przeznaczone tylko dla niewielkiej grupy Czytelników KANTYNY. Wszak celem tego działu jest przybliżenie taktyki jak największej grupie potencjalnych graczy - taktyków. I ostatnie argumenty w tej sprawie. W jaki sposób wybrać tytuły, do których należałoby drukować rozwiązania? Czy szukać ich wśród starszych gier, czy też mają to być nowości? Jeśli nowe programy, to w jaki sposób nadążyć za ukazującymi się na rynku premierami? Czy drukować rozwiązania dla kilku gier jednocześnie? Są to pytania, na które trzeba by odpowiedzieć przed podjęciem tej, strategicznej w końcu, decyzji. Osobiście nie podejmuję się pogodzić zwolenników mapkowych rozwiązań i zainteresowanych poznawaniem szeroko rozumianej wiedzy taktycznej.

Innym postulatem wysuwanym w ankietach jest zamieszczanie charakterystyk różnorodnego sprzętu bojowego. Powiem wprost: nie ma takiej możliwości. Na rynku czasopism ukazują się co najmniej dwa tytuły, w których co miesiąc można znaleźć wiele interesujących i szczegółowych informacji na ten temat. Miesięcznikami tymi są:

- ***Nowa Technika Wojskowa*** - pismo istnieje na rynku od kilku lat i jest dostępne w sieci kiosków Ruchu, księgarniach i sklepach modelarskich.
- ***Poligon*** - nowo powstałe pismo, aktualnie dostępne w niektórych księgarniach i sklepach modelarskich.

Ponadto na rynku znajduje się wiele wydawnictw książkowych o tej tematyce. Są to zarówno monografie poszczególnych typów broni, jak i szersze spojrzenia na poszczególne klasy sprzętu bojowego.

Przejdźmy teraz do ciekawszych fragmentów nadesłanych ankiet. Na początek bardzo istotna myśl:

Jeżeli chodzi o problemy taktyczne w grach. Nie wiem czy są takowe. Uważam, że każdy powinien podejść do gry indywidualnie i jak gdyby włączyć się w tok toczącej się np. bitwy. Nie ma sensu granie tylko dla jak największej ilości punktów czy szybkości w dotarciu do określonego celu. Jeżeli obejmujesz dowództwo nad określoną formacją, stajesz się za nią odpowiedzialny. Możesz atakować z użyciem różnych sił, bronić się, kontratakować. Jesteś odpowiedzialny za swoje wojska.

Robert Rutkowski
Białystok

W powyższym cytacie zawarta została cała esencja grania w gry taktyczne. Oczywiście, sprawa czasu dotarcia do celu w niektórych grach została jednoznacznie określona, nie umniejsza to jednak zasadności powyższych stwierdzeń.

W ramach ankiety otrzymałem również list od kapitana Wojska Polskiego, nota bene - osoby grającej w gry taktyczne.

Znalazło się w nim kilka cennych dla mnie uwag i pochwał, za które jestem niezmiernie wdzięczny. Jest też kilka zdań, które chciałbym przytoczyć.

Nowoczesna technika pozwala na oszczędne szafowanie życiem ludzkim. Dowodem na to jest "Pustynna Burza" i zastosowanie nowoczesnej techniki kosmicznej i lotniczej. Aby jednak dojść do tego, należy znać podstawy, a więc począwszy od starożytności, poprzez wojny napoleońskie, I i II Wojnę Światową do operacji nam współczesnych.

Jeżeli akurat ja nie mam z taktyką większych problemów, nie znaczy to, że jestem przeciw (KANTYNIE - przyp. H.F.). *Młodzi adepci taktyki komputerowej znajdą tu dużo cennych rad a czas spędzony na komputerowym polu walki nie będzie czasem straconym.*

kapitan Jan Świerzewicz Mirosławiec

Teraz kontrowersyjna opinia jednego z Czytelników.

Najbardziej wkurzył mnie tekst z nr 11/95, o tym, że Niemcy wykorzystywali sterowce do "terrorystycznych nalotów na miasta". No prawie szlag mnie trafił.

Skoro Niemcy bombardowali "terrorystycznie", to jak określić atak Amerykanów na Nagasaki czy Hiroszimę? Bomba atomowa na miasta z ludnością cywilną i nikt tu nie mówi, że było to "terrorystyczne bombardowanie". Zwycięzcom wybacza się wszystko.

Gdybym ja prowadził wojnę, to na pewno nie oglądałbym się na cywilów. Liczy się zwycięstwo, całkowite. Jeśli przegrasz, to co masz z tego, że powiedzą ci, że walczyłeś uczciwie? Jeśli już wygrywasz, to możesz wtedy pozwolić sobie na gest i powiedzieć wrogowi, że jeśli natychmiast się podda, to nie zabijesz pięciu tysięcy ludzi tylko dwa tysiące. Dlatego nie pisz więcej, że czyjeś ataki były "terrorystyczne". Wojna nie uznaje reguł.

Z.Z. Olsztyn

Hmm, powiem szczerze, że jestem trochę zaskoczony taką interpretacją niektórych działań wojennych. Oczywiście, tragedia w Hiroszimie i Nagasaki jest ewidentnym bestialstwem, podobnie jak niemieckie i angielskie naloty bombowe na miasta i ludność cywilną (a może nawet większym). Inna sprawa, że w terminie "terrorystyczne naloty" nie chodziło mi o ocenę moralną tych działań, ale o określenie ich charakteru. Mówiąc wprost, naloty te miały na celu zastraszenie przeciwnika. Hiroszima i Nagasaki, z grubsza biorąc, były natomiast przede wszystkim eksperymentem (okropne, ale prawdziwe).

Co do dalszej części listu, to tak na chłopski rozum można by się częściowo zgodzić z postawą, że cywile są nieważni. Jednak z drugiej strony wojen nie prowadzi się w celu fizycznego wytępienie przeciwnika, poza wyjątkami, jakimi są wojny religijne i rasistowskie. Wojna, jako taka, ma na celu podbicie wrogiego terenu wraz z jego ludnością i wykorzystanie na własny użytek. Inaczej mówiąc, chodzi o powiększenie potencjału gospodarczego agresora (wojna musi się opłacać). Natomiast ataki na ludność cywilną częstokroć stawały się jedyną możliwością odwrócenia niekorzystnego przebiegu działań militarnych. Przykładem jest tutaj wojna totalna, termin "autorstwa" Hitlera, która polegała właśnie na zniszczeniu wszystkich i wszystkiego, ze szczególnym uwzględnieniem ludności cywilnej. Był to ostatni etap II Wojny Światowej, kiedy to Niemcy już przegrywały. Hitler nie miał nic do stracenia i jedyną broń stanowił, a przynajmniej tak mu się wydawało, terror. Oczywiście, przykładów na mniejszą skalę można by tu znaleźć jeszcze kilka, ogólna jednak tendencja w taktyce prowadzi do jak najmniejszych strat po obu stronach. Taka jest moja opinia. Ciekaw jestem, co sądzą o tym inni Czytelnicy tego działu. Zachęcam do listownego podzielenia się swymi spostrzeżeniami na ten temat. Ciekawsze opinie zaprezentuję na łamach Świata Gier Komputerowych.

Na zakończenie odpowiem jeszcze na pytanie ZAXX-a. Listy, opinie i inne uwagi do KANTYNY najlepiej nadsyłać w formie wydruków komputerowych lub maszynopisów. Ewentualnie można również przesyłać pliki tekstowe na dyskietkach, w tym jednak przypadku nie gwarantuję odesłania nośnika. Można oczywiście przesyłać listy pisane ręcznie, ale apeluję o czytelne pismo.

Pozostał mi jeszcze przyjemny obowiązek poinformowania o wylosowaniu nagród. Spośród nadesłanych ankiet wylosowałem trzy osoby, które otrzymują gry komputerowe. Są to:

Grzegorz Chłopek - Warszawa

Norbert Cirkot - Piotrków Trybunalski

Zbigniew Zalesiński - Olsztyn

I to na tyle, jeśli chodzi o ankiety i związane z nimi problemy. Jeszcze raz dziękuję za wiele uwag krytycznych. Obiecuję się do nich w miarę możliwości zastosować. Do zobaczenia za miesiąc.

Marszałek Polny Klawiatury Heinz Futerał

POCZTA POLOWA

Jednym z pomysłów przekazanych przez Czytelników, była potrzeba wymiany doświadczeń miedzy nimi. Postanowiłem zatem uruchomić POCZTĘ POLOWĄ. Zadaniem jej jest drukowanie ogłoszeń osób poszukujących kontaktu z innymi graczami. Można tu nadsyłać ogłoszenie o treści nie większej niż 90 znaków plus adres do korespondencji. Przyjmowane będą tylko ogłoszenia nadesłane na kartkach pocztowych. Należy je nadsyłać na adres redakcji z dopiskiem POCZTA POLOWA. Zaznaczam jednocześnie, że forma tej rubryki w żaden sposób nie może naśladować Skrzynki Kontaktowej z działu SOS.

H.F.

Amator strategii nawiąże kontakty w celu wspólnej zabawy. "Steel Empire" recommended. ***S. Chojnowski, ul. Kartuska 96, Gdańsk 18 Post Restante.***

Właśnie powstał klub fanów gier strategicznych. Napisz coś o sobie i grach. ***Krzysztof Bożek, ul Beskidzka, 43-376 Godziszka, woj. bielskie.***

Listy proszę nadsyłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz



TAWERNA

Wstawał nowy dzień. Już po raz drugi kur zapiał za oknem. Pierwsze promienie słońca sennie wkradały się przez otwarte okiennice, dając nam znać, że już niedługo rozpocznie się kolejny dzień ciężkiej pracy w naszej TAWERNIE. Przygotowywaliśmy się do codziennych zajęć z radością, gdyż w głębi duszy mieliśmy nadzieję, że naszymi opowieściami (i doskonałym piwem) zainteresujemy chociaż część Wędrowców, która dzisiaj przekroczy nasze progi.

Pomimo tak wczesnej pory zdążył do nas zawitać pierwszy gość. Usiadł przy stoliku w rogu komnaty i zaczął powoli wychylać kubek przedniego piwa. Jego twarz była posępna, pokryta zmarszczkami, zniszczona od mrozu i wiatru. Spojrzenie miał niezwykle przenikliwe. Zniszczony, zakurzony kaftan oraz wyszczerbiony miecz spoczywający przy ścianie były dowodem na to, iż wędrowiec ów musiał niejedno przeżyć. Wtem do gospody wpadło kilku młodych, rozweselonych żołnierzy. Widać było, że żądni byli krwi i sławy, a bojowy zapał gorzał im w oczach. Nowiutkie mundury strażników świadczyły, iż dopiero co ukończyli szkołę wojskową w pobliskim grodzie. Spośród setek słów wypowiedzianych, ba! wykrzyczanych przez tych młodzików, udało nam się wyłowić zaledwie to, iż sposobią się do wyprawy na jakąś potworną bestię zwaną mantikorą.

- Głupcy! - gardłowym głosem odezwał się samotny jegomość z końca sali. - Zginiecie wszyscy, rozszarpani przez potwora na strzępy. Jesteście młodzi i niedoświadczeni w wojaczce.

Pora przyjrzeć się wreszcie roli, jaką w grach RPG stanowi doświadczenie naszych bohaterów, na co wpływa i, co najważniejsze, w jaki sposób je zdobyć. Normalnym wydaje się być fakt, że każdą przygodę rozpoczynasz drużyną nowicjuszy, którzy z biegiem gry stają się coraz potężniejsi, by wreszcie uzyskać moc i możliwości niezbędne do pokonania ostatecznego przeciwnika (lub też, co zdarza się znacznie częściej, zginąć). Fakt faktem, że Twoi początkujący bohaterowie posiadają (zwykle) podstawowy ekwipunek, znacznie ważniejsze są jednak cechy, w które wyposażyli bohaterów programiści (np. zręczność, zdrowie, mądrość, umiejętność walki czy rzucania czarów). Stanowią one pewną integralną część wszystkich dzisiejszych RPG. Większość produkcji umożliwia trenowanie swoich postaci w trakcie gry. Temu właśnie odpowiada doświadczenie. W dużej części gier (zwłaszcza starszych), takich jak seria Eye of the Beholder czy Black Crypt, można je zyskać tylko i wyłącznie poprzez zabijanie monstrów. Zdobyte punkty doświadczenia kumulują się i gdy dany bohater



osiągnie odpowiednią ich ilość, przechodzi na następny "poziom wtajemniczenia". W związku z powyższym zyskuje nowe, potężniejsze czary, większą ilość punktów żywotności. no i lepsze umiejętności w walce. W ten sposób tworzy się nierealny superman - bohater na x-nastym poziomie wtajemniczenia, który jest kilkunastokrotnie silniejszy i potężniejszy od przeciętnego przedstawiciela rasy ludzkiej.

Powstaje pytanie: czy w rzeczywistości jest to możliwe? Oczywiście, że nie! Poza tym rozwijanie swoich umiejętności magicznych poprzez zamienianie w proch potworów wydaje się cokolwiek wątpliwym uzasadnieniem. Dlatego też coraz częściej spotykamy lepsze rozwiązania. Już w Dungeon Master bohaterowie rozwijali tylko te umiejętności, z których najczęściej korzystali (np. walcząc wręcz rozwijali swoje umiejętności właśnie w tego typu walce). Jest to rozwiązanie moim zdaniem znacznie lepsze, jednakże dopiero w najnowszych szlagierach, takich jak Stonekeep, zostało zastosowane w sposób satysfakcjonujący.

W co bardziej skomplikowanych RPG (przykładem niech tu będzie Star Trail) umiejętności jest naprawdę w bród i trudno się w tym wszystkim połapać. Logiczne jest, że doświadczenie powinno ułatwiać wykonywanie niektórych czynności. Wiadomo: złodziej-weteran wykona swą powinność wynikającą z profesji znacznie lepiej, niż jego początkujący kolega. Duże znaczenie w tym wypadku ma rasa oraz profesja konkretnego bohatera. Powszechnie wiadomo, że krasnoludzi są doskonałymi górnikami (i wojownikami), rzadko uprawiają profesje magiczne, zaś czarodzieje z reguły nie przepadają za walką wręcz. Ma to niekiedy istotny wpływ na współczynniki postaci i doświadczenie zmienia ten stan rzeczy bardzo, bardzo powoli (albo w ogóle go nie zmienia - w Star Trail tylko ludzie mogą być czarodziejami, druidami bądź wiedźmami; bohaterowie pozostałych ras, poza elfami, które mają wrodzone zdolności magiczne i innych profesji, nigdy nie będą mogli korzystać z magii).

Rada wypływająca z powyższych kilku zdań nasuwa się jedna. Poznaj swój świat, nie omieszkaj zwiedzić najdzikszych miejsc, walcz w obronie biednych i uciskanych, w żadnym razie nie angażuj się w potyczki samobójcze, w których to szanse na zwycięstwo z Twojej strony są minimalne.

Jak widzisz, Wędrowcze, doświadczenie nie jest czymś, co tkwi w nas. Ażeby je posiąść, będziesz musiał odbyć wiele interesujących, jednakże diabelnie trudnych i niebezpiecznych wędrówek. Innej możliwości nie ma.

DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Dołącz do nas za miesiąc, ażeby wysłuchać kolejnych ciekawych opowieści, jednakże w międzyczasie wypełnij i wyślij zamieszczony obok papirus.

Szymon Grabowski
Tomasz Haluszkiewicz

ROZWIĄZANIE KONKURSU ŚMIERĆ REBELII!

Uwaga, uwaga!
Wszem i wobec ogłaszamy nazwiska szczęśliwców, którzy zwyciężyli w konkursie "Śmierć rebelii!".
Oto oni:
1. Wojciech Urbański, Gdańsk
2. Paweł Jaskowski, Szczecin
3. Artur Gudomski, Łódź
Gratulujemy.
Nagrody, gry komputerowe, wyślemy pocztą.

W związku z faktem, iż TAWERNA gości na łamach ŚGK już od 9 miesięcy, co mówi samo za siebie, chcielibyśmy dowiedzieć się nieco o jej Czytelnikach. Poniżej przygotowaliśmy ankietę, prosząc Was gorąco o jej wypełnienie. Wśród uczestników wylosujemy trzy gry komputerowe. Odpowiedzi należy przysyłać na adres:

TAWERNA
ul. Rozewska 28
81-055 Gdynia

Imię
....

Nazwisko
....

Dokładny adres
....
....
....

Rodzaj i konfiguracja posiadanego komputera
....

1. Od jak dawna grasz w gry RPG?
....

2. Wymień kilka swoich ulubionych gier RPG.
....
....
....
....
....

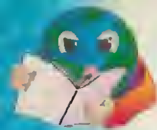
3. Jak często nabywasz gry RPG?
- ☐ w ogóle
- ☐ jedną rocznie
- ☐ dwie, trzy rocznie
- ☐ cztery, pięć rocznie
- ☐ jedną, dwie miesięcznie
- ☐ trzy i więcej miesięcznie

4. Jakie gry RPG preferujesz:
- ☐ labiryntówki (np. Dungeon Master)
- ☐ fantasy (np. Star Trail, Betrayal at Krondor)
- ☐ cyber-punk (np. Perihelion, Hired Guns)

5. Jaką ocenę wystawiłbyś TAWERNIE (w skali 1-6)?
....

6. Które wydanie Tawerny podobało Ci się najbardziej?
....

7. Co zmieniłbyś w Tawernie?
....



Witam Was w tym zimowym, a niektórych także wakacyjnym nastroju. Jak zwykle, znajdziecie tu odpowiedzi na dręczące i nie cierpiące zwłoki pytania, a ponadto w "skrzynce kontaktowej" publikuję Wasze porady do "Dungeon Mastera" i "Heimdalla 2". Zapraszam do lektury.

SPACE QUEST 5

Nie wiem co robić po wyjściu strażnika na Commodore LXIV. Proszę o dokładny opis.

Wojtek Pietrzak
Gniezno

W tym fragmencie gry musisz działać szybko. Po wyjściu strażnika podejdź do komputera stojącego na środku ekranu. W puste miejsce wstaw WARP DRIVE DISTRIBUTOR CAP i kiedy strażnik znowu odejdzie, przejdź przez drzwi, którymi on szedł. Podnieś kratkę w podłodze i idź wgłąb labiryntu. Musisz dojść do drugiego poziomu. Droga do szybu windy wiedzie na północ, wschód, północ. Korzystając z drabiny idź na szóste piętro i stamtąd na południe, zachód, północ, północ, wschód, północ. Ponownie korzystając z drabiny zejdź na czwarte piętro. Skieruj się na południe, zachód, zachód, zachód, północ, północ, zachód, zachód, północ. Teraz idź na drugie piętro, kierując się na południe, południe, zachód, południe, wschód, południe. Następnie naciśnij znaleziony przycisk wyłączający osłony. Kolejnym krokiem jest ucieczka z WD-40 do sąsiedniego pokoju. Ukryj się i poczekaj, aż wszyscy staną na środku. Rozkaż Cliffy'emu, żeby zabił wszystkich, natomiast Flo, żeby teleportował się na statek. Droole'owi wydaj rozkaz strzelania. Gdy maź, w którą zmienił się Quirk, będzie leciała w stronę statku, wydaj polecenie uruchomienia RRS. Następnie włącz mechanizm samozniszczenia - jest to przycisk po prawej stronie znajdujący się pod Twoim palcem. Beatrice wyciągnij z kapsuły. Teleportować się nie możecie, ponieważ wysiadł bezpiecznik. W korytarzu, tuż przy wejściu do kabiny pilota jest małe okienko. Wymień bezpiecznik zgodnie z instrukcją i szybko wróć do laboratorium. Zabierz pająka znajdującego się w słoiku i teleportuj się. W ten sposób zakończysz swoją wędrówkę.

RALLY CHAMPIONSHIPS

Mam tę grę na siedmiu dyskach. W instrukcji, która jest obcojęzyczna, napisane jest coś o tym, że trzeba stworzyć dysk startujący - tylko ja nie mogę rozszyfrować jak tego dokonać. Po normalnej instalacji, gdy naciskam na ikonę "Rally Championships" pojawia się komunikat z prośbą o włożenie pierwszego dysku.

Michał Bednarek
Gniezno

Gra uruchamia się z twardego dysku, pod warunkiem, że dyskietka startująca znajduje się w stacji. Jest to mankament nie tylko tej jednej gry. Dyskietkę startującą należy zrobić zgodnie z informacjami podawanymi przez komputer w chwili instalacji.

KING QUEST 6

Na wyspie, gdzie mogę się dostać dzięki czarodziejskiej mapie, jest na ścianie kawałek płyty, na której są jakieś napisy. Posłużyłem się opisem, ale tam nie jest podane, jaki to kod. Słyszałem, że komputer sam ustawia hasło, nie wiem czy to prawda.

Rafał Traczykowski
Gdańsk

Dochodzę do momentu, w którym muszę wejść na Świętą Górę. Na poziomie 1 wpisuję słowo RISE, na poziomie 2 słowo SOAR (w alfabecie Starożytnych), na poziomie 3 wciskam kamienie w odpowiedniej kolejności, na poziomie 4 nie wiem co mam wpisać. Proszę o pomoc.

Krzysztof Kondrak
Bydgoszcz

Co zrobić z listem na wyspie cudów?

Kacper Wirski
Warszawa

RAFAŁ i KRZYSZTOF. W grze samo się nic nie dzieje. Komputer sam nie odpowiada na pytania. Wasz problem można rozwiązać jednym z czterech sposobów, należy jednak pamiętać, żeby za każdym razem obejrzeć napis na murze:

a) zaznacz słowo RISE (R z Ignorance, I z Kills, S z Wisdom, E z Elevates)

b) wybierz słowo SOAR (tłumaczenie znaków znajdziesz w oryginalnej instrukcji)

c) wybierz następujące kamienie w kolejności: 4, 1, 2

d) patrz punkt "b", lecz wybierz Azure, Caterpillar, Tranquillity, Air

e) zaznacz słowo ASCEND podobnie jak w punkcie "a".

KACPER. Skieruj się w prawą stronę. W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się pajęczyna. Z dużą dokładnością naprowadź ikonę dłoni na zwisającą z brzegu pajęczyny nitkę. Gdy Czarna Wdowa zacznie ją naprawiać, weź skrawek papieru przymocowany do prawego górnego brzegu sieci. Widnieje na nim magiczne słowo LOVE. Udaj się do środkowej sterty książek i pogadaj z Molem Książkowym. Po krótkiej rozmowie idź dalej wgłąb lądu, aż dojdziesz do bagna. Dalej spróbuj sam.

KNIGHT OF THE SKY
COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

Czy mógłbyś podać klawiszologię do "Knight of the sky" i "Commanche: Maximum overkill"?

Grzegorz Misiewicz
Bydgoszcz

"KNIGHT OF THE SKY"

[F1] - widok zdalnego sterowania
[F2] - widok taktyczny
[F3] - widok do zbombardowania
[F4] - widok śledzący
[F5] - widok śledzący z przodu
[F6] - widok śledzący z prawej strony
[F7] - widok śledzący z lewej strony
[F8] - widok śledzący z tyłu
[F9] - widok śledzący w dół
[F10] - widok śledzący w górę
[1] - widok do przodu wraz ze wszystkimi wskaźnikami oraz karabinem maszynowym
[2] - widok z tyłu samolotu
[3] - widok z prawej strony
[4] - widok z lewej strony
[space] - zastąpienie ekranu symulatora ekranem mapy
[O] - włączenie/wyłączenie silnika
[+] - otwieranie przepustnicy
[-] - zamykanie przepustnicy
[Z] - najazd kamery
[X] - przeciwnie do [Z]
[Alt] + [Y] - włączenie maksymalnego powiększenia
[Alt] + [X] - powrót do normalnego obrazu
[J] - obsługa gry joystickiem (wówczas bomby wyrzuca się klawiszem [Del])
[K] - obsługa gry z klawiatury
[M] - obsługa gry myszką
[Tab] - wskaźnik aktualnego położenia drążka sterowego
[Alt] + [J] - obsługa gry joystickiem analogowym
[R] - odtworzenie ostatniego fragmentu lotu
[P] - pauza
[L] - automatyczne lądowanie
[A] - włączenie przyspieszonego upływu czasu
[Esc] - wiadomo co
[S] - zmiana czułości sterów samolotu
[Alt] + [R] - włącznik/wyłącznik automatycznego przebiegu walki
[Alt] + [D] - zmiana szczegółów grafiki
[Alt] + [S] - włącznik/wyłącznik efektów dźwiękowych

"COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL"

[1] - widok z kokpitu w przód
[2] - widok z kokpitu w lewo
[3] - widok z kokpitu w prawo
[4] - widok z kokpitu w tył
[5] - widok w przód z wnętrza helikoptera
[6] - jak wyżej, tylko w tył
[7] - widok z kamery znajdującej się pod helikopterem
[-] - zwiększenie obrotów silnika
[+] - zmniejszenie obrotów silnika
[Q] - przesuwanie ekranów lewego wyświetlacza w tył
[A] - przesuwanie ekranów prawego wyświetlacza w tył
[W] - przesuwanie ekranów lewego wyświetlacza w przód
[S] - przesuwanie ekranów prawego wyświetlacza w przód
[P] - pauza
[;] - włączenie zakłócania pocisków wroga sterowanych drogą radiową
['] - wystrzelenie flar magnezowych
[Tab] lub [Enter] - zmiana celu
[Space] - strzał z działka lub odpalenie rakiet
[Z] - uaktywnienie działka
[X] - uaktywnienie rakiet
[C] - uaktywnienie pocisków samonaprowadzających typu Hellfire
[V] - uaktywnienie rakiet typu Stinger
[B] - artyleria
[N] - określenie celów dla wspierającego Cię
[M] - jednoczesne wystrzelenie dwóch rakiet
[{] i [}] - wybór rodzaju broni
[F1...F6] - obsługa wyświetlacza z lewej strony kokpitu
[F7...F12] - obsługa wyświetlacza z prawej strony kokpitu
[F1] i [F7] - mapa terenu
[F2] i [F8] - radar
[F3] i [F9] - widok celu
[F4] i [F10] - informacje o stanie misji
[F5] i [F11] - ekran uszkodzeń helikoptera
[F6] i [F12] - ekran opisu klawiszy funkcyjnych
[>] - powiększenie fragmentu mapy
[<] - pomniejszenie fragmentu mapy

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Nie wiem co mam robić po opuszczeniu szkoły. Zabieram świadectwo i dalej nic nie potrafię zrobić.

Marcin Adamczak
Pruszcz

Po wejściu do domu nie bierz świadectwa. Zamiast tego weź psa na spacer. Następnie idź do kuchni i porozmawiaj z mamą. Później pobujaj siostrę. Zabawa z nią skończy się boleśnie, gdyż skaleczysz się w palec. Idź do łazienki, otwórz szafkę i polej palec jodyną, a następnie zaklej go plastrem. Udaj się do swojego pokoju, zagraj w Monster Squad, zabierz słoik i idź do jadalni. Podczas obiadu daj psu jeść, przejdź się po mieszkaniu i zejdź na dół. Wówczas mama poprosi Cię o przyniesienie odżywki dla Tiffany. Idź do pokoju siostry, zabierz stamtąd pamiętnik i zamień go w łazience na klucz do Nintari. Pobaw się jeszcze koleją i idź spać.

Następnego dnia, podczas śniadania, porozmawiaj z ojcem. Umyj mu samochód i udaj się do domku na drzewie. Weź komiks i porozmawiaj z dziećmi. W pizzerii zróbcie sobie zdjęcie, a gdy Spider znów Cię złapie daj mu komiks. Wróć do domku na drzewie i porozmawiaj z Dianą. W parku kup butelkę Slam Dunk Cola, postaw Horny'ego na starcie i napoj go. Opuść park i skieruj się do miasta. Z fontanny weź



monetę, a z lottomatu los. Wracaj do domu. Pochodź trochę po mieszkaniu, aż mama Cię zawoła. Wówczas idź do przedpokoju, a następnie do jadalni. Gdy opiekunka zamieni się w nietoperza, pobiegnij do pokoju Brianna i zabierz z fotela myszkę. Pobiegnij do salonu, wskocz na znajdujący się tam fotel i rzuć mysz na stolik. Gdy nietoperz usiądzie, użyj odkurzacza. W ten sposób się go pozbędziesz. Dalej spróbuj poradzić sobie sam.

SKRZYNKA KONTAKTOWA

Po zadanych pytaniach dzisiaj czas na odpowiedzi. W imieniu pytających dziękuję wszystkim Czytelnikom, którzy podzielili się swoimi doświadczeniami.

HEIMDALL

Odp. 1 - Zamek w pierwszym świecie należy do króla. By się do niego, dostać należy mieć przepustkę. Żeby ją otrzymać, musisz wykonać to, co następuje. Wejdź do Midgardu. Tam, gdzie stoją dwie skały, strzel w tę po lewej, przejdź przez most i zejdź do tajnego przejścia (po prawej stronie ekranu). Popłyń łódką na następną część wyspy. Pokręć się trochę po okolicznych domkach. Gdy znajdziesz złotą spiralę, daj ją Eadricowi (mieszka w Eadric's Village). Otrzymasz list. Zanieś go Rurikowi (mieszka w chacie odległej o 1 ekran w lewo od miejsca, gdzie znalazłeś spiralkę). W zamian dostaniesz przepustkę, dzięki której bez problemu dostaniesz się do zamku króla.

W drugim świecie, by otworzyć bramę zamku, wystarczy porozmawiać z jednym z umierających wojowników (w prawym dolnym rogu planszy), a gdy wyzionie on ducha, wróć do miejsca, gdzie palił się dziwny okrąg. Strzel w niego strzałą, pogadaj znowu z rycerzem i po raz kolejny strzel w okrąg. Zbierz zbroję (leży pod zwłokami rycerza), ubierz się w nią i wejdź do zamku.

Odp. 2 - Spis czarów:

ᚾ↑ - strzał piorunem

ᚾ↑≠ - silny strzał piorunem

<↑ - słaby ognisty strzał

<↑≠ - lepszy ognisty strzał

<≠ᛋ - najlepszy ognisty strzał

<ᛈ - cheat mode

Odp. 3, 4, 6, 10 - Pytania te dotyczą zagadek w Tal Ker'yn.

1. Bogini śmierci. Sprawa jest prosta: zabij się, wejdź do nowo otwartej komnaty, zbierz symbol bo-gini, topór, run i koronę. Teraz wyjdź z tej komnaty.

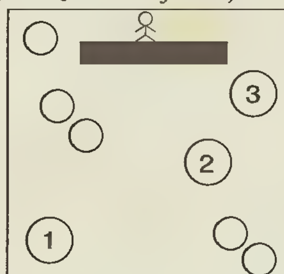
2. Bogini sprawiedliwości. Załóż koronę na głowę stojącą na podeście, wejdź w okrąg, posłuchaj co mówią, zbierz symbol bogini i wyjdź z tego pokoju.

3. Bogini powietrza. Dzięki piorunom teleportuj się po całej planszy i zbierz hełm oraz lustrzaną tarczę. Teraz wyjdź z tej komnaty, powróć do niej i wyrzuć z plecaka hełm. Po przeciwnej stronie ekranu zmaterializował się pomost. Trzeci symbol jest Twój.

4. Bóg słabych. Cóż tu pisać. Po prostu zestrzel dziadka, korzystając z łuku, a następnie zrób to samo z bogiem.

5. Bogini światła. Po pomostach przejdź na drugą stronę przepaści i zbierz symbol.

6. Bóg przyrody. To było coś! Zadanie rozwiązaliśmy wraz z bratem, lecz po długich bojach. Zerwij trzy nasiona. Wyrzuć je na trawnik przed Anderem (tym małym ludzikiem na rysunku).



Odp. 5, 9 - Ursha to kobieta. Czarować nią nie można, gdyż ma ona zwykle bardzo mało doświadczenia.

Odp. 7 - Napełnij flaszkę wodą (tam gdzie jest niewielki łeb z lodu). Teraz przejdź o ekran dalej, wykończ małpoluda i w ten sam sposób, w jaki uzyskałeś wodę w bukłaku, wylej ją do ławy, lecz nie tej w rzece, a tej w "baseniku". Zmaterializuje się lodowy pomost nad rzeką ławy.

Odp. 8 - Pierwsza część pytania: idź po następujących symbolach:



Druga część pytania: niebieskie pola nie robią nic, lecz czerwone odbierają energię; reszta to czysta zręczność.

Odp. 13 - Wystarczy tylko pokręcić się wokół niego, ponaciskać fire (lub enter na PC). Jeżeli Heimdall zbierze kawałek amuletu, to powinieneś:

a) usłyszeć charakterystyczny dźwięk,

b) Heimdall wysunie rękę,

c) kawałek amuletu znajdzie się w Twoim plecaku (lecz nie jak zwykły przedmiot, tylko na małym kwa-dracie w prawym górnym rogu ekranu).

Odp. 14 - Schowaj strzały do plecaka lub je po prostu wyrzuć.

Odp. 16 - Rzuć amuletem w Ashocka.

Paweł Olchowiak
Warszawa

DUNGEON MASTER

Odp. 1 - Nie bardzo rozumiem, o co chodzi w tym pytaniu, bowiem po wybraniu symbolu mocy zaklęcia tablica czarów zmienia się automatycznie na dalsze symbole.

Odp. 2 - "Drzwi pokryte piorunami" (świetlista zasłona) otwiera się za pomocą Ra Key. Pierwszy taki klucz znajduje się na 3 poziomie (patrz: odpowiedź 11), dwa następne znajdują się na niższych poziomach - odpowiednio 9 i 12. Należy więc najpierw zejść na poziomy 9-12, zabrać klucze Ra Key i wówczas powrócić na poziom 7 (to ten ze świetlistymi drzwiami). Po zwiedzeniu poziomu 7 należy udać się na poziomy 14 i 13 (w takiej właśnie kolejności). Najłatwiej dojść tam schodami, do których przejście blokują ściany otwierane kluczami Skeleton Key. Wracając do pytania, co należy zrobić na poziomie 8 (to ten, gdzie jest dużo duchów, a tak na marginesie, istoty niematerialne możemy likwidować za pomocą miecza Vorpal Blade lub czaru DES EW). Należy znaleźć schody na poziom 9, zwiedzić go, przejść na poziom 10 itd. aż do poziomu 12.

Odp. 3, 13 - Jedną z krat na tym poziomie podnosi się wkładając do pobliskiej fontanny Coppper Coin.

Odp. 4 - Z poziomu 7 należy zabrać Firestaff i udać się z nim na poziom 14 (to ten ze smokiem). Znajduje się tam tzw. klejnot mocy. Najpierw należy użyć zaklęcia 20 KATH RA, a otrzymany obiekt umieścić na klejnocie. Następnie Firestaffem dotknąć klejnot - powstanie broń, która umożliwi zlikwidowanie Pana Chaosu. Posiada ona 3 funkcje: INVOKE (czar - najczęściej ognista kula), FLUXCAGE (użycie powoduje powstanie zasłony, przez którą Chaos nie może przejść), FUSE (po zastosowaniu Chaos ucieka). Należy zablokować Pana Chaosu za pomocą FLUXCAGE, a następnie użyć FUSE.

Odp. 5 - Przy przechodzeniu tej części labiryntu żadna postać nie może być przeciążona. Należy wcisnąć przycisk oznaczony napisem "Hit and Run" i pędem do przodu (przycisk ten likwiduje ścianę zagradzającą dalszą drogę, ale tylko na chwilę - dlatego należy się spieszyć.

Odp. 6 - Za pomocą Gold Key (do znalezienia na tym poziomie).

Odp. 7 - Magia.

a) ZAKLĘCIA CZARNOKSIĘSKIE:

FUL - światło

ZO - otwieranie drzwi (niektórych)

OH VEN - trująca chmura

FUL IR - ognista kula

DES VEN - strzała trująca

DES EW - niszczy duchy

YA BRO ROS - ślady stóp

OH EW RA - widzenie przez ściany

OH EW SAR - niewidzialność

OH KATH RA - strzała

OH IR RA - światło

DES IR SAR - ciemność

ZO KATH RA - tworzy świecący obiekt

ZO VEN - napój

b) ZAKLĘCIA KAPŁAŃSKIE:

YA IR - magiczna osłona

FUL BRO NETA - tarcza ogniowa

YA - napój podwyższający siły życiowe

YI - napój leczący

YA BRO - napój-tarcza

VI BRO - napój-odtrutka

YA BRO DAIN - napój podwyższający mądrość

YA BRO NETA - napój podwyższający żywotność

OH BRO ROS - napój podwyższający zręczność

FUL BRO KU - napój podwyższający siłę

ZO BRO RA - napój podwyższający siły magiczne

Odp. 8 - W otwór ten należy włożyć Blue Gem (znajduje się na tym poziomie).

Odp. 9 - Na trzecim poziomie (przed zejściem na poziom czwarty) znajduje się wiele drzwi, wszystkie otwierane za pomocą kluczy Gold Key - porównaj odp. 6.

Odp. 10 - Drzwi te należy zniszczyć (np. za pomocą topora - Axe)

Odp. 11 - "Magic box" umożliwia unieruchomienie przeciwnika na krótką chwilę (przedmiot jednorazowego użytku). Sam nie wiem do czego służy "Rabbit foot". Myślę, że do niczego ważnego, skoro udało mi się ukończyć grę bez niego.

Odp. 12 - Dobrym sposobem jest używanie zaklęcia OH VEN (trująca chmura). Jeśli w pobliżu są drzwi lub krata, to można wykorzystać ich siłę uderzeniową.

Marcin Zabawa, Siemianowice
Dominik Śliwa, Tarnów

Dzisiaj kilka pytań do niezbyt popularnych gier. Myślę jednak, że znajdzie się ktoś znający odpowiedź.

ROGER RABBIT

Nie potrafię przejść drugiej planszy. Proszę o pomoc.

WAR IN THE GULF

Mam problem z przejściem na drugiej wyspie trzeciej bitwy. Prawdopodobnie chodzi o znalezienie dwóch czołgów amerykańskich i spotkanie się z pięcioma lub więcej wozami bojowymi z Iraku. Czołgi potrafię odnaleźć, lecz nie mogę znaleźć miejsca spotkania.

ASSASIN 2

Jak w tej grze zapisać stan gry. Próbuję zapisać na sformatowanym dysku, lecz bez rezultatu.

JURASSIC PARK

Nie mogę przejść piątego poziomu z Tyranozaurem, zawsze mnie zjada. Jak mam przejść ten poziom?

YA



TRIKI

IBM

F-19

[Alt] + [R] - paliwo na max.
[Alt] + [T] - rakiety na max.

MORTAL KOMBAT 3

Wybierz *SHIWA*. Dół + góra = 100% zwycięstwa.

X-WING

Podczas lotu naciśnij *[Esc]* - menu, w którym znajduje się nieskończona ilość amunicji, osłon i niezniszczalność.

Michał Tyka
Wrocław

AMIGA

FLASHBACK

KODY DO ORYGINALNEJ WERSJI GRY:

EASY
1. WIND
2. SPIN
3. HAVA
4. HIRO
5. TEST
6. GOLD
7. WALL

HARD
1. FIRE
2. BURN
3. EGGS
4. GURT

MEGA MOTION

WYBRANE KODY:
01. KDNCGA
02. KAKGBH
03. KBKHBH
04. KGHNMK
05. KHIDDF
06. KELDAG
07. KFGINM
08. KKBAKL
09. KLIIDC
10. KINOGH
11. KJGENM
12. KODGIJ
26. LIKPAG
27. LJJNDF
28. LONDHB
29. LMJIDF
30. LPMDGA
31. LNFEPI
32. ICBMIP
33. IDEINK
34. IACNLM
35. IBHKOK
36. IGGMPL
37. IHGMPK
38. IEEPNK
39. IFPFGB
40. IKEBNK
41. ILFDMJ
42. IIOLHC
43. IJJNAF
51. JBDPLP
52. JGJCBF
53. JHAKIM
54. JEJABF
55. JFHPPL
56. JKMLER
57. JLHBPL
58. JIMJER
59. JJLPDH
60. JPACIM
61. JOEHMI
62. JMDCLP
63. JNNNFB
64. OCAIPL
65. ODGPJN
66. OAFPKO
67. OBFOKO
68. OGNBCG
69. OHDOMI
70. OEFLKO
76. 00DFMK
77. OPOJBH
78. OMBGOL
79. ONLNEB
80. PCDLNI
81. PDGOIM
82. PABKPL
92. POGDIM

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Aby dotrzeć do *Sword Mastera*, należy w lesie iść: góra, góra, prawo, prawo, lewo, góra.

Marcin Słupski
Chrzanów

ATARI JAGUAR

DOOM

Podczas strzału wciśnij *pauzę* (tak, aby było widać wystrzał). Przeskoczysz do 20. levelu.

Michał Michałowski
Gdańsk

ATARI ST

A - TRAIN

Aby wpłynęło trochę forsy, wpisz: CHEATER CHEATER WIMP.

ANOTHER WORLD

KODY:
01. EDJI
02. HICI
03. FLLD
04. EDIL
05. FADK
06. CCAL
07. LIBC
08. KCIJ
09. LDCI
10. ICAH
11. LDIJ
12. LALD
13. KJIA
14. LEFK
15. FLAK
16. LAEA
17. FIEI
18. GABK
19. KCGB

Aby katapultować się z maszyny, wciskaj: enter, dół, enter, dół, lewo, enter, lewo, lewo, góra, enter, góra, enter, prawo, enter, dół, enter, prawo, enter.

APB

W high score wpisz się jako ALF - zaczynasz od miejsca zgonu.

ATOMINO

KODY:
1. PLANKTON
2. INFERNAL
3. TAURUS
4. PHOTON
5. SULPHATE

BRAT

KODY:
01. BISHIMIGO
02. MIHEMOTO
03. SASUTOZO
04. SUMATZEE
05. NOKIAGOT
06. ITSANONO
07. NOZIMATO
08. MOKITEMO
09. ZOHOMATO
10. HANASTU
11. NAGAISTU

CANNON FODDER

W misji 20 w pierwszej fazie zbierz *srebrne S* znajdujące się w jednym z zaułków, a żołnierz będzie generałem i dostanie 50 bazook.

CAPTAIN DYNAMO

W high score wpisz *PURPLE RAIN*.

CARDIAXX

Wciśnij *pauzę* i wpisz *RACHEL*. Teraz *[Shift] + [H]* - energia.

CHAOS ENGINE

KODY:
2. #POBK4SNVHPZ
3. TZ4D4CPCFPDT
4. PKJBBPRZGMCD (+ 30 żyć)

CREATURES

Aby dmuchnąć ogniem, przyciśnij *Fire* na 3 sekundy.

CYBERNOID

W *high score* wstukaj *RAISTLIN* (jeżeli nie działa, to wpisz to samo na ekranie tytułowym) - nieśmiertelność.

DAYLIGHT ROBBERY

KODY:
1. FIRST
2. DRILLS
3. ZOOOOO
4. BUSHES
5. MAYHAM
6. XAMPLE

DAYS OF THUNDER

Podczas rundy kwalifikacyjnej zatrzymaj grę i wpisz *COMEFLYWITHME* - latanie. *[F1...F8]* - przełączanie kamer.

DEFENDER 2

Tuż po rozpoczęciu gry wpisz *RAVEN*. W czasie gry:
[I] - nieśmiertelność,
[N] - skipper leveli.

DOODLE BUG

Wciśnij *[Space]* i wstukaj *FIRE WALK WITH ME* - nieśmiertelność.



TRIKI

DOUBLE DRAGON

W *high score* wpisz się jako *NEIL HARDING*.

DYNA BLASTER

W niektórych poziomach, gdzie dostępna jest kamizelka żaroodporna, wystarczy stać w miejscu i grzać w *Fire* - wszystkie stworki szybko znikną.

EDD THE DUCK

Lewy przycisk myszki - skipper leveli.

EXON

W *high score* wpisz *AD ASTRA* - nieśmiertelność.

F-117A

Aby katapultować się z zestrzelonej maszyny wciśnij *[Shift]* + *[F]*.

FAST LINE

Podczas kwalifikacji wciśnij *[F1]* i *[Space]* - pierwsze miejsce.

FERNANDEZ MUST DIE

Zatrzymaj grę i wpisz *SPINY-NORMAN* - nieśmiertelność.

GALAXY FORCE 2

Na tytułowym ekranie wpisz *DONKEY*. Podczas gry [F3] kończy aktualny poziom.

GOBLINS

Aby przejść jednorękiego bandytę, wybierz *5*.

GODFATHER

Podczas gry wpisz: *PIZZAHUT* - nielimitowana energia.

GOLDEN EAGLE

Podczas gry wpisanie *FRED* da nieśmiertelność.

HOLLYWOOD POKER PRO

Naciśnij *[Control]*, *[Shift]*, *[Backspace]* i wybierz *Drop*. Teraz wciśnij *[Alternate]*, *[Shift]*, *[Backspace]* i znów wybierz *Drop*. Wygraną masz pewną.

IMPACT

KODY:
1. GOLD
2. FISH
3. WALL
4. PLUS
5. HEAD
6. FORK
7. ROAD
8. USER

KILLING CLOUD

KODY:
02. A66T67E2
03. ZWWTQ7E3
04. QXX6G6EB
05. 3336RWE3
06. XXX6G6E
07. 4333GWER
08. W3QIGCW
09. 63QTEDEX
10. CA2FG7E2

LOCOMOTION

KODY:
02. BOOT
03. CHOR
04. DORF
05. ENTE
06. FUSS
07. GIFT
08. HAND
09. IGLU
10. JAHR

LOTUS 3

Wóz zielony spala czterokrotnie mniej paliwa, niż pozostałe samochody.

NARCO POLICE

Tajne komendy:
NOENEMING - usuwa przeciwników i przeszkody
MUNICION - ładuje magazynek
ETAPAUNO - następny etap
CONGRA - zakończenie

NETERS

Podczas gry naciśnij *APRK* - ostatni poziom.

NORTH & SOUTH

Jeżeli nie chcesz wykonywać ruchu - kliknij na datę.

PINBALL OBSESSION

Zapalenie *SEA* na stole *AQUANTIC ADV.* daje 2000000 bonusu. *"HB"* - dodatkowa premia punktowa.

PIPE PANIC

KODY:
10. JIP
30. KOP
40. KMS
50. ZVZ

PREHISTORIK

Na planszach zimowych zbieraj jedzenie, bo będziesz musiał wracać.

RAILROAD TYCOON

W czasie gry wciśnij *[F1]*, *[Shift]* i *[4]* - dodatek 500.000$.

RICK DANGEROUS

W high score wpisz *POOKY*. Teraz możesz wybrać dwie wersje gry: krótką (8 BIT GAME) i pełną (16 BIT GAME).

RUBICON

Wciśnij *pauzę* i *[*]* - nieśmiertelność.

RUFFY'S SAGA

Naciskaj kolejno *[F1...F7]* - kompletuje klucze i zwiększa energię. Jednoczesne naciśnięcie *[F6]* i *[F7]* - mapa.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

W czasie walki z piratami, zmuszony jesteś do udzielania odpowiedzi na zadawane przez nich pytania. Oto część z nich (P - pytanie; O - odpowiedź):
P: You make me want...
O: You make me thing...
P: You fight like a...
O: I'm shaking...
P: Have you stopped...
O: Why? Did you want...
P: What an idiot!
O: What's the metter?
P: You can yourself...
O: What an amateur insect!
P: Boy! Are you ugly?
O: Ha! It's that the best...
P: Soon! You'll be...
O: First you would better...
P: People fall at me.
O: Even before...
P: There are no words...
O: Yes they are. You are...
P: You have the man...
O: I wanted to make...
P: I've spoken with...
O: I'm glad to hear you...
P: I've heard you were...
O: Too bad, no ones...
P: My handkerchvef... So, you got that job...

SENSIBLE SOCCER (v. 2.0)

Nie próbuj faulować napastnika od tyłu, gdy ten z piłką jest tuż przed polem karnym - czerwona kartka na 100%. Klawisz *[H]* (podczas wyświetlania ostatecznego wyniku) - replay wszystkich goli, *[R]* - replay, *2 razy [R]* - replay zwolniony, *strzałka w dół* lub *joystick 2 razy w bok* - rezerwa i zmiana taktyki.

SPECIAL FORCESS

"Rooster Disk" miej zawsze odbezpieczony, bo gra się nie wczyta.

STARDUST

Działają kody z Amigi.

STARGOOSE

Jeżeli masz kłopoty, wciśnij *[F1... F10]*.

SUBSTATION

"Shotguna" używaj na potworki miotające ognistymi kulami.

SWIV

Podczas gry wpisz *NCC1701.* i wciśnij *[Return]* - nieśmiertelność.

THE FINAL BATTLE

Jeżeli denerwują Cię napisy w czasie gry, to podczas wyświetlania planszy z informacją o pozostałych walkach, wciśnij oba przyciski myszki.

THUNDER BURNER

KODY:
02. XD76
03. CL95



TRIKI

04. LC42
05. PR27
06. ED94
07. AS38
08. JH49
09. VS75
10. ZN52
11. VK39
12. GT48

TIME MACHINE

W high score wpisz *DIZZY*. Klawiszami numerycznymi zmieniasz strefy czasowe.

ULTIMATE ARENA

Dobry kop to *Fire + przód*.

UNDER PRESURE

Podczas gry napisz *OCCAI THE NOO*, a wtedy:
[F1] - skipper leveli,
[1...9] - wybór amunicji.

UNTOUCHABLES

KODY:
1. BRIDGE ROLLS
2. MAC N ALLEY
3. KID ZAPPING
4. A NIT IN TIME

VETERAN

Klawisz *[Help]* zmienia poziomy.

VIDEO KID

Wpisz *KILL*, a dostaniesz 5 żyć.

WOLFCHILD

Przed rozpoczęciem gry wpisz *THE PERFECT KISS* - max. amunicji i broni. Wpisanie *SOULPSYCHEDELICYDE* daje nieśmiertelność.

Patryk Walczyk
Mr. Personality
Bytom

NINTENDO

LEMMINGS

KODY:
level 76 - HDFTGS
level 77 - XCSFSD
level 78 - SHDYWR
level 79 - KRWQHJ
level 80 - PDHJDN
level 81 - HPBFXX
level 82 - BZCSDT
level 83 - MLYZTF

LOLO 2

VHTK - przedostatnia plansza
VQTD - ostatnia plansza

Andrzej Tyczyński
Poznań

SAVE GAME

DUNE 2

Forsa (zajmuje 2 bajty) w pierwszych dwóch misjach:

OFFSET	ROD	ZMIENIĆ NA
13Ah i 190h	Atreides	3075h
138h i 1D0h	Ordos	3075h
13Ch i 192h	Harkonnen	3075h

Programiści byli cwani i dla *Atrydów* oraz *Ordosów* przeciw innemu rodowi (choć nie zawsze) dali inny offset na kasę, ale i to odkryłem:

RÓD	PRZECIW	OFFSET DLA PIENIĘDZY	ZMIENIĆ NA
Atreides	Ordos	dla Atrydów 13Ah i 190h	3075h
Atreides	Harkonnen	dla Atrydów 13Ah i 1D2h	3075h
Atreides	Ord. & Har.	dla Atrydów 13Ah i 1D2h	3075h
Atreides	Emperor	dla Atrydów 13Ah i 1D2h	3075h
Ordos	Atreides	dla Ordosow 138h i 1D0h	3075h
Ordos	Harkonnen	dla Ordosów 138h i 1D0h	3075h
Ordos	Atr. & Har.	dla Ordosów 138h i 212h	3075h
Ordos	Emperor	dla Ordosów 138h i 212h	3075h

Dla Harkonnenów nic się nie zmienia!

Teraz w tym samym pliku odszukujemy nazwę *"UNIT"* i od pierwszej litery tego wyrazu (nie wliczając jej) przesuwamy się w lewo o 10 bajtów. Tutaj zaczyna się charakterystyka jednostek, która zajmuje 128 Bajtow: Pierwszy bajt to rodzaj jednostki:

00h - Carryall (samolot zabierający żniwiarki)
01h - Ornitopter (pojazd strzelający do enemy unit)
02h - Infantry Squad (trzech z karabinami)
03h - Trooper Squad (trzech z bazookami)
04h - Infantry (jeden z karabinem)
05h - Trooper (jeden z bazooką)
07h - Rocket Launcher (wyrzutnia zwykłych rakiet)
08h - Deviator (wyrzutnia z rakietami psionizującymi)
09h - Combat Tank (maly czolg)
0Ah - Siege Tank (duży czołg)
0Bh - Devastator (wielki czołg)
0Ch - Sonic Tank (czołg z bronią dźwiękową)
0Dh - Trike (taki mały samochód, wyglądający jak trójkołowiec)
0Eh - Ordos Rider (to samo, co trike tylko Ordosów)
0Fh - Quad (nieco większy samochód)
10h - Harvester (żniwiarka)
11h - MCV (buduje nową bazę)
12h - Missile Tank (czołg torpedowy)
19h - Shaii Hullud (robal zwany czerwiem)

Siódmy bajt to ród, do którego dana jednostka należy:

00h - Harkonnen
01h - Atreides
02h - Ordos
03h - Fremen
04h - Emperor

Trzynasty i czternasty bajt to wytrzymałość na rany (Hit Points).

Gdy już mamy jednostki podszlifowane, weźmiemy się za budynki. Szukamy wyrazu *"BLDG"* i przesuwamy w prawo o 10 bajtów od pierwszej litery wyrazu (nie wliczając jej). Teraz zaczyna się charakterystyka budynków i zajmuje 88 bajtów. Pierwszy bajt to rodzaj budynku:

02h - Palace (Twój Biały Dom)
03h - Small Vehicle Factory (fabryka samochodów)
04h - Heavy Vehicle Factory (fabryka broni)
05h - Hi-Tech (samoloty)
06h - House of IX (dom IX wieku)
07h - W.O.R. (Wojenna Organizacja Robaczków)
08h - Construction Yard (mózg wszystkich budynków)
09h - Wind Trap (pulapka na wiatr)
0Ah - Barracks (koszary wojskowe)
0Bh - Star Port (wszystko po niższych cenach)
0Ch - Rafinery (rafineria)
0Dh - Repair (reperuje stalowe potwory)
0Fh - Turret (wieżyczka)
10h - Rocket Turret (wieża z rakietami)
11h - Spice Silo (magazyn zapasów)
12h - Radar (radar)

Siódmy bajt to ród, do którego należy budynek:

00h - Harkonnen
01h - Atreides
02h - Ordos
03h - Fremen
04h - Emperor

Trzynasty i czternasty bajt to wytrzymałość na trafienia (*Hit Points*).

Osiemdziesiąty dziewiąty bajt to początek charakterystyki następnej jednostki.

CIVILIZATION

Na warsztacik weźmiemy plik *CIVIL*.SVE* i zrobimy sobie kasę.

OFFSET	DLA KOLORU	ZMIENIC NA
13Ah	biały	3075h
13Ch	zielony	3075h
13Eh	ciem. niebieski	3075h
140h	żolty	3075h
142h	jasn. niebieski	3075h
144h	różowy	3075h
146h	szary	3075h

Dalej możemy sobie pozmieniać parametry jednostek. UWAGA! Jeśli zmienisz jednostki, to pamiętaj, że Twój nieprzyjaciel będzie miał wtedy takie same parametry jednostek. Jest to przydatna rzecz w takich sytuacjach, jak na przykład: czterech Chariotów nieprzyjaciela idzie na Twoje najlepsze miasto, w którym masz jeden oddział Militia. Oczywiście, należy zwiększyć obronność Militii, a zmniejszyć atak Chariotów. Trzeba poszukać tylko nazwy danej jednostki, i...
Przesunięcie w prawo o 16 bajtów od pierwszej litery nazwy jednostki to punkty ruchu. Przesunięcie w prawo o 20 bajtów od pierwszej litery nazwy jednostki to punkty ataku. Przesunięcie w prawo o 22 bajty od pierwszej litery nazwy jednostki to punkty obrony. Przesunięcie w prawo o 24 bajty od pierwszej litery nazwy jednostki to czas budowy jednostki (ilość tur).



TRIKI

Najlepiej nie zmieniać parametrów jednostek poniżej 01h, bowiem gra może się pod koniec tury "zawiesić".

PRINCE OF PERSIA 2

Nie ma tu zbyt wiele do grzebania. Na warsztat bierzemy plik *PRINCE.SAV* i tylko pierwszy nagrany save.

OFFSET	CO TO	ZMIENIĆ NA
100h	ilość minut do końca gry	najlepiej C8h (200d)
104h	level	Od 01h do 0Eh (01d - 14d)
105h	buteleczki (Health)	najwyżej 2Dh (45d)

Jest jeszcze pewien trik do tej gry. Wpisując *PRINCE MAKINIT* mamy dostęp do klawiszy:
[K] - enemy's dead.
[Shift] + *[W]* - bummm w ziemię, a żyjesz dalej.
[Shift] + *[I]* - świat do góry nogami.
[Shift] + *[T]* - dodaje health.
[Shift] + *[N]* - następny poziom.

THE SETTLERS

Dla początkujących gra od pierwszej do dziewiątej planszy. UWAGA! NAGRAJ STAN GRY OD RAZU PO POSTAWIENIU ZAMKU! Masz na to około 5 sec. Wielkość pliku ze stanem gry powinna wynosić 68178 bajtów!

OFFSET	EFEKT
109DCh	ryby
109DEh	świnie
109E0h	mięso
109E2h	żyto
109E4h	mąka
109E6h	chleb
109E8h	drzewo
109EAh	deski
109ECh	łódki
109EEh	kamienie
109F0h	ruda żelaza
109F2h	żelazo
109F4h	węgiel kamienny
109F6h	ruda zlota
109F8h	złoto
109FAh	lopata
109FCh	mlotek
109FEh	wędka
10A00h	tasak
10A02h	kosa
10A04h	siekiera
10A06h	piła
10A08h	kilof
10A0Ah	obcęgi
10A0Ch	miecz
10A0Eh	tarcza

Wpisanie FFh co dwa bajty od offsetu 274h do 296h (czyli 274h, 278h, 27Ah, 27Ch, itd...) daje ukończenie planszy - nie trzeba wpisywać od razu po rozpoczęciu gry. Teraz to samo, tylko że dla plansz od dziesiątej do trzydziestej. Tym razem plik powinien posiadać 68710 bajtów. Także nagrywamy po postawieniu przez komputer Twojego pałacu.

OFFSET	EFEKT
10B7Ch	ryby
10B7Eh	świnie
10B80h	mięso
10B82h	żyto
10B84h	mąka
10B86h	chleb
10B88h	drzewo
10B8Ah	deski
10B8Ch	łódki
10B8Eh	kamienie
10B90h	ruda żelaza
10B92h	żelazo
10B94h	węgiel kamienny
10B96h	ruda złota
10B98h	złoto
10B9Ah	łopata
10B9Ch	młotek
10B9Eh	wędka
10BA0h	tasak
10BA2h	kosa
10BA4h	siekiera
10BA6h	pila
10BA8h	kilof
10BAAh	obcęgi
10BACh	miecz
10BAEh	tarcza

Wpisując FFh co dwa bajty w te same offsety co przedtem (274h - 296h) także kończymy planszę.

DOOM

Oto mamy przed sobą plik *DOOMSAV*.DSG*. Znajduje się on na dysku C: w podkatalogu *DOOMSAV*. Do tego pliku tradycyjnie tabelka.

OFFSET	EFEKT	ZMIENIĆ NA
5Ch	Health	E7 03h
60h	Armor	E7 03h
D4h i E4h	Bullets	E7 03h
D8h i E8h	Shells	E7 03h
DCh i ECh	Cells	E7 03h
E0h i F0h	Rockets	E7 03h

Poza tym wpisanie *01h* w offesty *B4h, B8h, BCh, C0h, C4h, C8h, CCh, D0h* daje wszystkie rodzaje broni. Także wpisanie *01h* w okolicach offsetów *80h, 84h, 88h, 8Ch, 90h, 94h* daje nam wszystkie klucze.

UTOPIA

Grzebiemy w pliku *savegame.**, gdzie "*" to cyfra (1, 2, 3 itd.). Offset *586h* (Pentium?) to cash, który można zmienić najwyżej na *7F 96 98h (9.999.999d)*, ale nie polecam, bo gdy przypłynie do kasy chociaż jedna kredytka, gra się zawiesi. Optymalnie można wpisać *40 4B 4Ch (5.000.000d)* i to powinno wystarczyć. Offset *11FCh* jest to QOL.

OFFSET	EFEKT	ZMIENIĆ NA
126Ah	Fuel	1027h
11Eh	Food	1027h
121h	Ore	1027h
126h	Gems	1027h
12Ah	Weapons	1027h
12Eh	Tech. Goods	1027h

RISE OF THE TRIAD

Na badania bierzemy plik *ROTTGAM*.ROT* gdzie "*" to numer stanu gry. Najpierw życia. Musisz odnaleźć wyraz *PLAYERSTATES* i od pierwszej litery (nie wliczając jej) przesuwasz się o 12 bajtów. Powinieneś być o jeden bajt za literą *[S]*. Tu znajduje się liczba żyć herosa. Teraz można podwyższyć współczynnik health. Szukasz ten sam wyraz co poprzednio (*PLAYERSTATES*) i przesuwasz się tak samo, tylko że o 16 bajtów. Wszystkie klucze będziesz miał wtedy, gdy przesuniesz się o 36 bajtow i wpiszesz w to miejsce *0Fh (15d)*. Teraz szukasz wyrazu *GAMESTATE* i od pierwszej litery tego wyrazu (także jej nie licząc) przesuwasz się o 105 bajtów. Znajdziesz miejsce, w którym gra zapisała punkty. Score zajmuje 4 bajty. I jeszcze kilka kodów:

KOD	EFEKT
DIPSTICK	dostęp do kodów
86ME	po wpisaniu tego kodu giniesz
BOING	odbijasz się od wszystkiego
BURNME	armour (1 min.)
CHOJIN	nietykalność i wszystkie bronie (włą czane klawiszem [0 na klawiaturze nume rycznej)
FLYBOY	możesz latać (klawi szami PageUp Page Down)
GOARCH	następny level
GOGATES	wyjście do DOS
GOTA386	zmniejsza szczegóły
GOTA486	zwiększa szczegóły
GOTO	wybór planszy
HUNTPACK	wszystkie klucze i armour
LONDON	mgła
ON NODNOL	mgla
OFF PLAY	odtwarza zapisane demo
RECORD	nagrywa nowe demo
REEN	restart poziomu
SHINEON	włączenie lamp
SHINEOFF	wyłączenie lamp
STOP	koniec nagrywania demo
TOOSAD	god mode
WHERE	współrzędne

Łukasz Kodzisz
Inowrocław

Kończąc, jak zawsze apeluję o przysyłanie własnych sprawdzonych trików. Zachęcam zwłaszcza do pochwalenia się na łamach pisma swoimi przeróbkami w grach, czyli Save Game. Wszystkie nadesłane teksty na dyskietkach zostaną zwrócone natychmiast pod warunkiem, że dołączycie zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem. Pliki tekstowe muszą być zapisane wyłącznie w ASCII. Do zobaczenia za miesiąc.

YA



OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA

SPRZEDAM

Sprzedam Amigę 1200, HD 420 MB na gwarancji, monitor Microvitec PL028, głośniki na gwarancji, CD 32 na gwarancji, SerNet, 4 CD, 100 dyskietek, 2 myszki, mouse pad, pokrywę, pudełko na dyski, 30 czasopism, stolik gratis. Cena 3000 zł. Możliwość negocjacji. **Adam Lipiński, ul. Śródmiejska 5c/8, 42-630 Bytom 17, tel. 032 186-61-31**

Okazja! Amiga 1200 Desktop Dynamite plus Conner HD 2,5" 85 MB, Tylko 1200 zł. Rocznik 1995, mało używana. **Krzystof Musiał, ul Św. Jana 10/31, 32-700 Bochnia, tel. 0197 243-11**

Sprzedam gry na PC: "Mortal Kombat 2" - 70 zł, "Mortal Kombat 3" - 100 zł. Wersje dyskietkowe 3,5". **Kazimierz Marczak, Mogilno 18, 98-203 Rossoszyca**

Sprzedam lub wymienię gry na Sony PlayStation: "Destruction Derby" - 160 zł, "Battle Arena Toshinden" - 160 zł. Sprzedam konsolę do gier Atari Jaguar - 550 zł i grę "Tempest 2000" - 150 zł. **Marcin Krawczyk, ul. Ujejskiego 16, 81-405 Gdynia, tel. 058 22-42-08 lub 22-40-86**

Sprzedam lub zamienię oryginalną konsolę Sega Mega Drive 16 bit plus 5 gier ("Alter Ego Beat", "Donald Duck", "LHX", "Battletech", "Bonanza Bros") plus dwa joysticki (cena 400 zł do uzgodnienia) na Atari Jaguar z jedną grą i joystickiem dopłata do 300 zł do uzgodnienia. **Krzysztof Kałos, ul. Owocowa 24b, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 090 64-53-14**

Sprzedam Jaguara na gwarancji plus dwie gry za 700 zł, oraz Segą Megę Drive plus siedem gier za 300 zł. Uwaga - jeśli brakuje Ci pieniędzy mogę sprzedać na raty. **Dariusz Zysk, ul. Ks. Janusza 7/29, 18-404 Łomża**

Sprzedam lub wymienię komputery. Posiadam Amigę 500 i Sega Mega Drive. Poszukuję PC lub Super Nintendo. **Tomasz Kierzkowski, ul Puławska 98, 02-620 Warszawa, tel. 449-549 dzwonić po 15.00**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, monitor RGB 14" Profex plus pokrywa plus 150 dyskietek plus kabel EURO plus modulator plus joystick plus mysz. Literatura, Diskbox, jeden oryginał. Stan bardzo dobry. Cena 750 zł. **Grzegorz Demjańczuk, ul. Budziszyńska 6/35, 70-023 Szczecin**

Sprzedam Atari 1040 ST za 300zł, Pegasusa z 6 kartridżami za 170 zł lub wymienię wszystko na Amigę 500/600 - pilne. **Maciej Borkowski, ul. Kobyłkowska 6, 05-200 Wołomin, tel. 776-23-07**

Sprzedam grę "X-Com Terror from the Deep". Gra dla komputera IBM 386, 486, Pentium (oraz większość kompatybilnych). Cena do uzgodnienia. **Liliana Piszczek, ul.Pomorska 14F/16, 80-333 Gdańsk - Żabianka, tel. 058 57-89-44**

Sprzedam programy na PC CD: "Aegis guardian of the Fleet", "Empire Soccer '94" (cena 50zł); "The Big Red Adventure", "Space Ace", "Jammit" (cena 80 zł); "Vortex: Quantum Gate", "Dawn Patrol" (cena 100 zł); "Tornado", "TFX", "Black Knight" (Cena 110zł). **Artur Sałatka, ul. Budryka 1/41, 47-749 Katowice**

Sprzedam A1200 roczną z monitorem mono, stan bardzo dobry, około 60 dyskietek, mysz, joystick, literatura. Cena 1200 zł. **P. Roślik, ul. Strzelecka 19, 73-321 Rurowo Pomorskie woj. szczecińskie**

Sprzedam 386 SX 16 MHz 1MB RAM, HD 40MB, monitor VGA kolor. Cena 1000 zł. **Maciej Kaczmarek, ul. Moniuszki 2/78, 87-800 Włocławek, tel. 34-23-29**

Sprzedam pilnie C64, magnetofon, kasety, cartridge Black Box, 2 joysticki, instrukcja obsługi. Stan bardzo dobry. Cena do uzgodnienia około 110 zł. **Jaś Kowalski, ul. Świętojańska 33/3, 00-266 Warszawa, tel. 022 635-82-89**

Pilnie sprzedam Amigę 600 plus 300 gier w tym 30 programów użytkowych, joystick, mysz, mousepad. Stan bardzo dobry. Cena do uzgodnienia około 480 zł. **Jaś Kowalski ul. Świętojańska 33/3, 00-266 Warszawa, tel. 022 635-82-89**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Innocent" 22 zł, "Super Skidmarks" 22 zł, "Eksperyment Delfin" 19 zł. **Robert Grzęda, ul. Bohaterów Września 48/17, 72-600 Świnoujście, tel. 56-73**

Sprzedam Gameboy plus 4 gry - gwarancja. Cena 350 zł. **Marcin Zafałowski, ul. Piastowska 51b/8, 66-620 Gubin, tel. 068 59-47-90**

Sprzedam CD 32, Joypad, potrzebne kable, zasilacz. Stan bardzo dobry, gwarancja do lutego '96 oraz gry: "Cannon fodder", "Gunship 2000", "Lotus Trilogy", "Fury of the Furies", "Brain Lion", "Diggers", "Oscar". Muzyka: "Megadance", "Enigma 2". Cena 800 zł lub zmienię na Amigę 1200 z dodatkami. **Przemysław Fornal, ul. Topolowa 16, 58-522 Siedlęcin woj. jeleniogórskie.**

Sprzedam A 500 1MB, monitor kolor, dyskietki w tym oryginały, głośniki, literaturę i inne rzeczy. Cena 1000 zł. **Marek Rutkowski, ul. Kolejowa 29/100, 41-902 Bytom, tel. 03 182-45-76**

Sprzedam C64, 2 joysticki, 2 cartridge, magnetofon, 11 kaset. Stam bardzo dobry. Cena 170 zł lub zamienię na A600 z dopłatą do 300 zł. **Grzegorz Machura, ul. Parkowa 95, 42-470 Siewierz woj. katowickie, tel. 0376 42-628**

Sprzedam A600, 150 dyskietek, joystick, VBS, cena 700 zł. **Dariusz Wiśniewski, ul. Daszyńskiego 17a/34, 11-500 Giżycko, tel. 0878 42-42 wew. 630**

Sprzedam A1200, 120 dyskietek, 2 joysticki, 2 disk boxy, pokrywa, literatura, cena 1500 zł. **Filip Merchelewicz, ul. Hirszfelda 2/2, 02-776 Warszawa, tel. 644-59-72**

Sprzedam kartę dźwiękową Strauss 16. W komplecie: karta, głośniki, mikrofon, słuchawki i 2 gry. Test Enter 9/95, cena ok. 210 zł. Mało używana. **Mirosław Zwierz, ul. Lipowa 6, 59-700 Bolesławiec Śląski**

Gry na Atari Jaguar: "Alien vs. Predator", "Wolfenstein 3d", "Ultra VorteX" (coś jak MK 3). Wymienię lub sprzedam. Cena ok. 170 zł. **Arkadiusz Konert, ul. Malczewskiego 78/146, 80-107 Gdańsk, tel. 058 32-57-80**

Sprzedam mistrzowską wiolon-czelę 1/4 (model A. Stradivari), cena do uzgodnienia. **Zbigniew Węgrzyn, ul. Sowia 2/48, 59-300 Lubin, tel. 076 44-61-15**

Sprzedam Amigę 1200, 2 joysticki, 3 oryginalne gry, literaturę, dodatki, cena 1250 zł. **Grzegorz Durda, ul. Perzyńskiego 13/55, 01-855 Warzsawa tel. 022 669-61-53 (19-23)**

Sprzedam A500 z 1MB RAM, mouse pad, mysz, pokrywa na klawiaturę, interface-midi, literatura lub zamienię na Amiga CDTV z dopłatą cena A500 około 500 zł. **Adam Mendyk, ul. Gen Da Gaullea 28/2, 41-800 Zabrze, tel. 171-47-26**

Sprzedam grę "Doom" na Jaguara - 200 zł. Joypad do Jaguara i Atari Falcon - 80 zł. Razem joypad i gra - 250 zł. **Mariusz Nakielny, ul. Gazaris 8, 32-700 Bochnia, tel. 0197 237-05**

Sprzedam PC 486DX4 100 MHz, 12 MB RAM, CD Sony Double Speed, HD 420 MB, FDD 1,44 MB, monitor kolor 14" LR, SVGA 1 MB RAM, obudowa minitower, karta muzyczna Sound Blaster Pro, głośniki, słuchawki, klawiatura, joystick, mysz. Cena 3800 zł. Gwarancja 3 miesiące. **Witold Antończyk, Aleja Spacerowa 7, 44-190 Knurów, tel. 032 135-2372**

Sprzedam "Sabre Team" i "Teenagent" - 25 zł, "Flashback" - 15 zł lub wymienię na gry "Wolf", "Another World II", "Silent Service II". **Łukasz Dudek, ul. Targowa 10/45, 39-400 Tarnobrzeg, tel. 23-25-20**

Sprzedam Amigę 600 1 MB RAM z monitorem Philips, joystickiem i 30 dyskietkami za 800 zł. **Piotr Schmidt, ul. Jagiellońska 3/7. 03-721 Warszawa, tel. 18-44-77**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM plus Yamaha SY35 (statyw, midi, kable, monitor, oprogramowanie), 60 dyskietek, joystick, pudełko, literatura. Cena ok. 3300 zł. **Mirosław Pacholski, ul. Św. Mikołaja 54/7, 50-127 Wrocław, tel. 51-72-03**

Sprzedam płytę główną 486 DX/33 MHz z CPU, 256 kB Cache, 8 MB RAM. Cena okazyjna 1150 zł. Myszka optyczną - 60 zł. Kontroler - 45 zł. **Bartek Pietralik, ul. Wierzbięcice 19/9, 61-568 Poznań, tel. 33-16-67**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Cytadela" - 32 zł, "Pole walki" - 17 zł, "Transarctica" - 26 zł. **Tomasz Krzywania, Starokrzepice 241a, 42-161 Starokrzepice, tel. 034 17-56-48**

Sprzedam Amigę 600 2MB RAM i dysk twardy, monitor, mysz, dwa joysticki, tysiąc dyskietek, książki. Cena 2000 zł. **Sebastian Czarnecki, ul. Rolnicza 33, 05-092 Łomianki, tel. 751-14-64**

Sprzedam Amigę 600 z 1 MB RAM, pokrywą, jednym joystickiem, myszą, kablem EURO, pudełkiem na dyskietki oraz 50 dyskietek. Gry: "Goblins 3", "The Settlers", "Sensible Soccer" itp., a także X-copy i dysk czyszczący. Dołączę także literaturę na przykład: Top Secret, Gambler,



OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA

Secret Service. Całość jest w dobrym stanie. Cena 500 zł. **Krzysztof Baran, ul. Dolna 1b, 58-540 Karpacz**

Sprzedam konsolę Pegasus oraz cartridge: "Sonic Prince", "Chessmaster","Top Gun", "Simpsons", "Turtles Tournament", "4 in 1", "Bilard" oraz pistolet (10 zł). Gry są w cenie około 30 zł/sztuka, a konsola za około 200 zł. Komplet za około 500 zł. Cena do uzgodnienia. **Sebastian Konopski, ul Wiejska 34/86, 82-300 Elbląg**

Sprzedam Video Backup System za 20 zł. Sprzedam gry Public Domain i Shareware. **Jerzy Konieczny, ul. Różana 3, 64-700 Czarnków, tel. 067 55-33-18**

Sprzedam komputer Amstrad CPC 6128 z dodatkami: drukarka Star, monitor kolorowy, dyskietki z grami i programami. **Marcin Morzy, ul. Mickiewicza 2/12, 19-500 Gołdap, tel. 087 15-11-03 po 15.00**

Sprzedam Optimus IBM PC Intel 486SX/25MHz, VESA Lockal Bus, AT BUS +i/o, SVGA 512 kB RAM, 4 MB RAM, 210 MB HDD, FDD 3,5" i 5,25", monitor SVGA kolor 14", mysz i klawiatura Optimus, gwarancja. Oryginalne oprogramowanie DOS 6,2 i Windows 3.1 PL, literatura. Cena 2200zł. **Paweł Jedliński, ul. Tylna 27c/4, 56-200 Góra Śląska, tel. 43-33-70 dzwonić po 16.00**

Sprzedam rozszerzenie pamięci ElSat E120A z 4 MB pamięci. Cena około 400 zł. **Jerzy Gaszyński, ul. Waryńskiego 1/8, 58-105 Świdnica, tel. 074 52-27-38**

Sprzedam nowe dyskietki o pojemności 1,44 MB: Sentinel - 1,65 zł/sztuka i TDK - 1,65 zł/sztuka. **Marcin Rafałowski, ul. Piastowska 51b/8, 66-620 Gubin, tel. 068 59-47-90**

Sprzedam Amigę 1200, literatura, pokrywa, joystick, dyskietki, mysz. Cena 1000 zł. **Krzysztof Majchrzak, ul. Zachodnia 77/9, 90-402 Łódź, tel. 32-21-45**

Sprzedam komputer Amiga 1200 plus dwa joysticki, mysz, 110 dyskietek i pudełko. Stan bardzo dobry. Cena 1050 zł. **Maciej Kęsik, ul Matejki 20g/86, 67-100 Nowa Sól, tel. 068 876-745**

Sprzedam Commodore C-64 plus magnetofon, zasilacz oraz 700 gier i Black Box, Final 3, pokrywa. Cena 80 zł. **Elżbieta Pożarowska, ul. Gagarina 17/35, 00-753 Warszawa, tel. 41-16-12**

Sprzedam Commodore C-64, magnetofon, zasilacz, dwa joysticki, dwa cartridge, 30 gier. Cena 80 zł. **Wiesława Kucharska, ul. Gagarina 15/35, 00-753 Warszawa, tel. 41-26-56**

Sprzedam Commodore C-64 z klawiaturą, dwoma joystickami, magnetofonem, Black Box v.4.0, cartridge z trzema grami, 29 kaset z 464 grami w tym dziesięć oryginalnych gier. 1 to wszystko za jedyne 200 zł. **Łukasz Sztemberg, ul. Wolności 101b/8, 58-260 Bielawa**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, mysz, pokrywa, mouse pad, interface - midi, literatura - cena 500 zł - lub zamienię na CDTV za dopłatą. **Adam Mendyk, ul. Generała de Gaulle'a 28/2, 41-800 Zabrze, tel. 171-47-26**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, modulator telewizyjny, dwa joysticki, VBS, literatura, 100 gier. Wszystko za cenę około 650 zł. **Maciej Malec, ul. Kolejowa 17, 34-130 Kalwaria Zebrzydowska, tel. 032 766-902**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę 500: "Skarbnik", "Street Hassle", "AmiPuzzle", "skoczny Jacuś" - 5 zł za sztukę. "Franko" - 10 zł; "Pole walki" - 15 zł; "Space hulk" - 30 zł; "Shadowlands" - 20 zł; "Projekt Battlefield" - 15 zł; "Rooster 2" - 10 zł; "Wing Commander" - 20 zł; "Black Crypt" - 20 zł oraz czasopisma komputerowe. **Łukasz Świecki, ul. Słoneczna 5, 78-111 Ustronie Morskie, tel. 150-91**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Soccer Kid" - 34 zł, "Franko" - 22 zł, "Leathal Weapon" - 14 zł, "Liga polska manager' - 20 zł, " Birds of Prey" - 12 zł (bez instrukcji). **Michał Kordek, ul Elizy Orzeszkowej 17b/22, 71-564 Szczecin, tel. 091 232-666**

Sprzedam Amigę 600 2 MB RAM, 180 dyskietek z grami, trzy joysticki, myszka i inne akcesoria. Cena 600 zł do uzgodnienia. **Grzegorz Mucha, ul. Jagielnicka 20, 48-325 Ścinawa Mała, tel. 077 31-28-26**

Sprzedam Anigę 500+ 1 MB RAM, 70 dyskietek z pudełkiem, VBS z dwoma nagranymi kasetami E-180, dwa joysticki, mouse pad, około 100 gazet komputerowych. Cena 600 zł. **Grzegorz Pich, ul. Zacisze 15, 08-300 Sokołów Podlaski, tel. 0417 38-27 po 15.00**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, monitor kolorowy Philips, myszka, dwa joysticki, literatura, 40 dyskietek. Stan bardzo dobry. Cena 1000 zł. **Marcin Kłoczko, ul. Bieszczadzka 8, 30-432 Kraków, tel. 67-16-30**

Sprzedam Amigę 1200, 6 MB RAM, HDD 200 MB plus stacja 5,25" i dyskietki. Cena 1800 zł. **Daniel Mioduszewski, ul. Brechta 17/20, 03-473 Warszawa, tel. 619-92-67**

Sprzedam grę na Amigę 1200 "SuperStardust". Oryginał za 55 zł lub zamienię na "Alien Breed 3D" lub "Dreamweb" lub "Zeewolf" lub "Spheric Legacy" wszystkie na Amigę 1200. Pieniądze lub grę należy przesłać odrazu - tylko oryginały. **Przemysław Grządka, ul. Frampolska 27a/7, 23-450 Goraj**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę 500: "Cyvilization" - 35 zł i "Black Crypt" - 20 zł. W komplecie 50 zł. **Filip Stankowski, ul. Lipowa 4a, 64-314 Wąsowo**

Sprzedam lub zamienię na Amigę CD 32: Amigę 500+ 1 MB RAM, mysz, około 10 dyskietek, pokrywę, joystick, modulator. Wszystko 620 zł. **Łukasz Wysocki, Charbielin 141/2, 48-335 Nowy Las, tel. 39-20-28 po 15.00**

Sprzedam gry na Amigę: "Rise of the Robots" - 50 zł, "Mortal Kombat 2" - 40 zł. Obie gry razem za 80 zł plus opisy. **Wojciech Małecki, ul. Toruńska 50e/31, 86-050 Solec Kujawski, tel. 19-51 po 15.00**

Sprzedam gry na Amigę 500+: "Innocent" - 48 zł, "Dune 1" - 20 zł lub zamienię na "Power Monger" i "Alien Breed - Tower Asault". **Jordan Matyka, ul. Podtatrzańska 64/11, 34-400 Nowy Targ**

Sprzedam gry na Pegasusa: "Mast Fighter 2" - 21 zł, "Karateka" - 22 zł. Zapłacisz przy odbiorze! Nie trać czasu - napisz lub zadzwoń. **Dawid Ciesielski, ul. Dożynkowa 41/6, 64-100 Leszno, tel. 065 20-55-35 po 16.00**

Sprzedam syntezator firmy Honer - PSK 40 za 500 zł, lu zamienię na twardy dysk do Amigi 1200. **Piotr Rzaska, Tychnowy 19, 82-511 Tychnowy, tel. 12-29 kierunkowy Kwidzyń**

Sprzedam tanio komputer Amiga 1200, 2 MB RAM z twardym dyskiem 250 MB, joystick, nowa mysz 400 dpi, pokrywa, 30 dyskietek, kilkanaście gier i programów, pudełko na dyskietki. Wszystko w bardzo dobrym stanie. **Michał Gadomski, ul Sokołowska 18/30, 01-142 Warszawa, tel. 632-90-20**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, 100 dyskietek, pudełko, joystick, mysz, pokrywa. Stan bardzo dobry. Oraz drukarkę mozaikową D-100 za cenę 850 zł. **Przemek Wojtasik, ul. Krakowska 30/7, 97-500 Radomsko, tel. 044 834-685**

Sprzedam programy na PC CD: "Megarace", "King's Quest V", "Reunion", "The Tourmanent Project". Cena 70 zł za komplet. **Artur Sałata, ul. Budryka 1/41, 40-749 Katowice**

Sprzedam 200 dyskietek z nowymi grami oraz 2000 opisów na Amigę. Cena 200 zł. **Bogusław Węgiel, Nawojowa Góra 321, 32-065 Krzeszowice**

Sprzedam oryginalną grę "Project Battlefield" na wszystkie Amigi za 20 zł, oraz czasopisma: Top Secret od 1 do 12 po 1 zł; Gambler 5/94 i 9/94 po 1.50 zł/sztuka. Książkę "Amiga 500 Jak zostać włamywaczem" za 3 zł. **Sławomir Matuszyk, Łosie 144, 38-314 Łosie woj. nowosądeckie**

Sprzedam najnowszy model Pegasusa ze "Złotą Piątką", "Terminatorem 3", "Chip i Dale", "Darguin Duck", "Mini Walki". Wszystkie gry są na trzech cartridgach. Cena 250 zł. **Marek Nadra, osiedle Przyjaźni 3/47, 61-681 Poznań, tel. 061 203-172**

Sprzedam ŚGK z lat 1994/95. Gamblery z lat 1994/95, Secret Service wszystkie, Top Secret od 15 do 43. Oprócz tego 300 komiksów TM-Semic i drugie tyle innych firm. Kupię Thorgale numery 2, 7, 10, 11, 17, 18, 19 za wszelką cenę. **Marcin Wróblewski, ul. Broniewskiego 5/5, 89-200 Szubin**

Sprzedam oryginalną grę "Subwar 2050" na PC. Cena 70 zł. **Wojciech Kopczyński, ul. Kartuska 46a/54, 81-002 Gdynie, tel. 23-32-77**

Sprzedam Commodore C-64, magnetofon, dwa joysticki, dwa Black Boxy, 404 gry, 64 programy. Cena 145 zł. **Leszek Kasprzyk, ul. Gwiaździsta 40/2, 67-200 Głogów**

Sprzedam tuż po gwarancji Amigę 600. W komplecie 3 joysticki, mysz, zasilacz, pokrywa na klawiaturę, 50 dysków z super grami. Cena 600 zł. **ul. Legionów Polskich 31a/3, 84-300 Lębork**



OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA

Sprzedam Amigę 1200, 170 MB HD, 6 MB RAM, dwa joysticki (jeden nie używany), pokrywa klawiatury, 30 egzemplarzy "Amigii", 25 "Amigowca", 25 "C&A". Cena 2100 zł. Monotor Commodore 1084S plus filtr - 450 zł. CD 32, dwie płyty (NetWork), interface Sernet, gwarancja do III 1996 - 600 zł. Genlock HDP Pro - 490 zł. Digitizer FG24 - 250 zł. VBS Magurex plus sześć kaset - 100 zł. 110 dyskietek - 100 zł. **Ryszard Dutkiewicz, ul. Fabryczna 8/1, 05-860 Józefów koło Błonia, tel. 722-50-65**

Sprzedam oryginały: "Epic" 22 zł, "Football Glory" 40 zł, "Liga Polska" 18 zł, "Myth" 20 zł. Wszystko na Amigę, "Epic" wymaga HD. **Piotr Błażyński, Rynek 4/4, 62-200 Gniezno**

Sprzedam A600, 100 dysków, 1 joystick, literaturę. Stan Naprawdę super. Cena 500 zł. **Janusz Bialecki, ul. Kasztanowa 60, 44-330 Jastrzębie-Zdrój**

Sprzedam A600 1 MB RAM, 1 joystick, około 100 dysków, pokrywa, mysz, podkładka, literatura. Cena 600 zł. **Piotr Kieler, ul. Inżynierska 5, 05-430 Celestynów, tel. 02 789-71-75**

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, monitor, mysz, joystick, 66 dyskietek, modulator, czasopisma, literatura, cena 750 zł. **Robert Bloduch, ul. Grabowa 15, 64-980 Trzcianka, tel 162-941**

Sprzedam Atari Mega 2 STE, monitor SM 124, klawiatura, mysz, podkladka pod mysz, pudełko z dyskami, drukarkę oraz papier do niej. Cena ok. 1300 zł. **Adam Pupeć, ul. Śląska 49b, 22-400 Zamość, tel. 67-14**

Sprzedam A500 w świetnym stanie z 1 MB RAM, joystick, myszka z podkładką, bogata literatura, pokrywa, gry (około 150), 2 pudełka na dyskietki, Kickstart 1.3/2.3. Cena do ustalenia. **Marcin Ciechański, ul. POW 36/38 m. 22, 90-123 Łódź, tel. 042 31-91-80**

Sprzedam grę "King's Quest VI" oraz czasopisma komputerowe: ŚGK, Secret Service, Top Secret, Gambler, Komputer Studio. **Mariusz Tobadziński, ul. Belgijska 2a/6, 02-511 Warszawa, tel/fax 455-485**

Sprzedam Top Secret 0-23, 27, 28; komplet 35 zł. Secret Service 2-23 - 35 zł, Gambler 6-9 6 zł, Gry komputerowe 1-12 20 zł. **Max Pena, ul. Wrocławska 28/2, 41-902 Bytom, tel 81-94-29 po 16**

Sprzedam IBM 286 25MHz, HDD 40MB, FDD 5,25, monitor kolor, EGA, dobry stan cena 1050 zł. **Jolanta Dąbrowska, ul. Mazowiecka 5, 05-270 Marki k/Warszawy, tel. 022 781-24-04**

Sprzedam Atari 65 XE, stacja dysków, 2 joysticki, cena około 150 zł do uzgodnienia. **Kamil Stempka, ul. Smoluchowskiego 5/41, 02-679 Warszawa**

Sprzedam twardy dysk 52MB do A500/A500+, cena około 400 zł oraz stację 3,5" cena 130 zł. **Tomasz Lubaczewski, ul. Szczecińska 17/8, 81-326 Gdynia, tel. 21-10-54**

Sprzedam A1200 półtora roczną plus lektura, 2 joysticki, pokrywa, 80 dysków. Cena 999 zł. **Henryk Kalinowski, Naterki 88, 11-035 Unieszewo woj. olsztyńskie**

Sprzedam płytę główną 486 DLL 33 MHz z procesorem, cache 256 kB + koprocesor. Cena 250 zł. **Sławomir Purc, ul. Ołowiana 5/8, 53-434 Wrocław, tel/fax 62-41-30**

Sprzedam A600 (mysz, dyski, joystick, 1MB, mouse pad) Cena 500 zł lub zamienię na AT(VGA, Mono, 1 MB RAM). **Krzysiek Kubicki, ul. Podleśna 52/119, 01-673 Warszawa, tel. 022 34-09-38**

Sprzedam A600 wersja 2.0 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, około 100 dyskietek, kabel Euro, literatura, plus telewizor kolor 14" Goldstar. Cena 900 zł do uzgodnienia. **Norbert Chmara ul. Toruńska 278/11, 85-831 Bydgoszcz, tel. 052 22-98-34 po 17**

KUPIĘ

Kupię do 30 zl ZX Spectrum (Timex) w dobrym stanie. **Karol Malinowski, ul. Wrotkowska 2a/12, 20-469 Lublin, tel. 081 73-88-74**

Kupię Segę Game Gear. Mile widziane gry. Cena nie gra roli. Odpis 100% na każdą ofertę. **Marcin Groszewski, ul. Piaski 8/10, 87-300 Brodnica, 832-11 wew. 306**

Kupię gry typu Pinball chodzące na gołej A1200. Z instrukcją, może być odręczny opis. **Krzysztof Szymański, ul. Spółdzielcza 38/29, 57-300 Kłodzko**

Kupię oryginal "Ultima 7 - Serpent Isle". **Artur Ejsmont, ul. Bartoka 1/49, 92-547 Łodź**

Kupię konsolę Sony PlayStation. **Szymon Gregorczyk, ul. Chopina 18b/11, 76-200 Słupsk**

Kupię dysk twardy do Amigi 600, pojemność dowolna. **Grzegorz Mucha, ul. Jagielnicka 20, 48-325 Ścinawa Nyska, woj. opolskie, tel. 31-28-26**

Kupię Top Secret o numerach: 28/7, 40/7, 42/9. Posiadam A1200 i szukam kontaktu z innymi posiadaczami tego komputera. Pilnie poszukuję gry "Lord of the Rings". Dobrze zapłacę. **Dominik Śliwa, ul. Westerplatte 17/48, 33-100 Tarnów**

Kupię grę "Beneath a steel sky", najlepiej żeby to był oryginal. Poszukuję również opisu do programu "TSB - Vector Designer". **Robert Grzęda, ul. Bohaterów Września 48/17, 72-600 Świnoujście, tel. 56-73**

Pilnie kupię gry: "Formula One Grand Prix", "Toyota Celica" na Amigę, oraz opis "Imagine 2.0". **Daniel Bysikiewicz, ul. Parkowa 5, 62-425 Witkowo**

RÓŻNE

Piszcie czego szukacie, a na pewno się znajdzie. Wymiana albo sprzedaż gier i programów na IBM. **Paweł Lewandowski, ul. Maków 23a, 45-227 Opole, tel. 077 556-287**

Wymienię twardy dysk 52 MB do A500/500+ na monitor kolor lub inny osprzęt do A1200. **Tomasz Lubaczewski Ul. Szczecińska 17/8, 81-326 Gdynia, tel. 21-10-54**

Wymienię programy na komputer IBM PC (gry, użytki, dema). **Marek Kędzierski, ul. 700-lecia 17, 88-400 Żnin, tel. 20-853**

Pilnie poszukuję gry "King's Bounty" na C-64 - dysk. W zamian oferuję wiele nowości. **Aleksander Pysz, Latoszyn 31c, 39-200 Dębica, tel. 0146 77-029 po 20**

Chętnie wymienię się na gry IBM PC. **Leszek Korpas, ul. Sportowa 8, 42-269 Cielętniki**

Nawiążę korespondencję z próbującymi swoich sił w programowani w języku Quck Basic. Używam wersji 4.5 z kompilatorem. Pomóżmy sobie. **Adrian Napieralski, ul. Ogrodowa 10/1, 61-021 Poznań**

Zamienię grę "Harpoon" na "Dungeon Master" (Amiga). **Rafał Swatek, Wiązownica Kolonia 34, 28-215 Wiązownica**

Wymienię gry: "Lion King", "Magic Carpet 1" i "Civilization" na inne gry do IBM. **Kamil Lewandowski, ul. Piaskowa 10/13, 87-162 Lubicz G. tel. 78-22-93**

Sprzedam lub zamienię oryginalną grę "Crystals of Arborea". Poszukuję też gier: "Battle Isle", "Alien Breed - Tower Assault", "Blade of Destiny" i "Reunion". **Michał Wolański, Nowy Glinnik 10/20, 97-205 Tomaszów Mazowiecki 7, tel. 045 24-50-31, wew. 240**

Uwaga nagrywam gry i programy shareware na PC w tym: Doom, Descent i inne. Katalog = koperta + znaczek. FDD 3,5". **Alek Frydrych, ul. Łabiszyńska 18/42, 03-397 Warszawa, tel. 11-37-69**

AVATAR rules! Nawiążę kontakt ze wszystkimi wyznawcami Ultimy oraz Avatara. Wymienię doświadczenia i tak po prostu pokoresponduję. **Art-E ul. Bartoka 1/49, 92-547 Łódź**

Zamienię rower górkiego Vicinii prod. włoskiej z osprzętem Shimano na Amigę 500 lub 600 do 600 zł. **Jarosław Biegaj, ul. Bałtycka 1b/6, 72-400 Kamień Pom.**

Sprowadzę na zamówienię konsolę Sony PlayStation z jedną dowolnie wybraną grą. Cena 1900 zl. **Marinsz Lemonowicz, ul. Wolskiego 5/38, 09-400 Płock, tel. 64-95-46**

Bezpłatna wymiana gier, dem i programów na C-64 (only tape) list = 100% very fast answer. **Tomek Krawczyk, ul. Południowa 5, 42-440 Ogrodzieniec, woj. katowickie**

PC klub fanów gier przygodowych. Wymiana gier i opisów. Napisz, 100% odpowiedzi. **K.G.P. ul. Wiejska 24a, 44-285 Pogrzebień woj katowickie**

Mam PC i chcę nawiązać kontakt z posiadaczem PC. Również wymiana gier i programów. **Mikołaj Warszawski Os. Stefana Batorego 11c/30, 60-687 Poznań, tel 061 217-822**

Posiadam duży wybór gier do Sega 16 bit i Pegasus. Sprzedam lub wymienię się. **Dariusz Borysiuk, Rynek 36/2, 59-700 Bolesławiec**

Nawiążę kontakt ze wszystkimi posiadaczmi komputerów PC (min. 386). 100% fast answer. **Krzysztof Łakomy, ul. Kołodzieja 14/4, 61-070 Poznań**

Zamienię rower górski produkcji niemieckiej z osprzętem Shimano 3x7 na Amigę CD 32. **Rafał Tylus, Os. Niepodległości 16/36, 62-400 Słupca woj. konińskie**

OLIMPIADA GIER KOMPUTEROWYCH

DOOM '95









Miniony rok obrodził w całe mnóstwo turniejów, mistrzostw i olimpiad. Imprezą zamykającą ten okres była pierwsza w Polsce Olimpiada Gier Komputerowych - DOOM 95. Odbyła się ona 16 grudnia, we Wrocławiu, w klubie EB-Kazamaty. Jej organizatorami byli: Optimus S.A., Chip, Integral oraz Techtronic.

W Olimpiadzie brało udział 130 zawodników z całej Polski - miłośników gry Doom. Eliminacje trwały 2 godziny. Uczestnicy grali czwórkami, na stanowiskach połączonych siecią komputerową. Każdy zespół grał między sobą 5 minut, a gracz, który zlikwidował największą liczbę przeciwników (czyli partnerów z sieci) przechodził do następnego etapu.

Pierwszą Olimpadę - DOOM 95 wygrał Tomasz Balacyn, student 3 roku elektroniki Politechniki Wrocławskiej. W nagrodę otrzymał on komputer Optimus Harvard z kolorowym monitorem Samsung Multiscan ufundowany przez sponsorów. Jak widać, było o co walczyć.

Ogólnie impreza okazała się udana, choć odbyła się bez zapowiadanych wcześniej hełmów VR. Miejmy nadzieję, że następnym razem pojawi się i ten element. Już teraz organizatorzy serdecznie zapraszają na kolejną Olimpiadę, tym razem już DOOM 96.